

ISTRUZIONI
NECESSÀRIE
PER CHI VOLESSE IMPARARE

IL GIUOCO DILETTEVOLE

DELLI TAROCCHINI

DI BOLOGNA.



IN BOLOGNA,

Per Ferdinando Pisarri, all' Insegna di S. Antonio.
M D C C L I V.
Con licenza de' Superiori.

Lettore Carissimo.

NOn ti pensare per avventura, ch' io avessi intrapreso l' insegnamento di questo Giuoco per perfezionare li Giocatori; ma siati noto, che essendo stato pregato da molti, che non ne hanno idea, e che desiderarebbero d' impararlo, non ritrovandosi in istampa, che li soli Capitoli delle pene, che s' incorrono nel giocare; perciò ho intrapreso d' insegnarne li fondamenti, cioè di spiegare la preferenza delle carte, la maniera d' accusarle, il modo di contare li punti, gli Onori, che vi sono, i termini, che s' usano nel giocare, con varì avvertimenti generali per chi avesse genio di principiare a giocarlo, ed in fine li Capitoli, cioè le Leggi, che si debbono osservare. Ma per perfezionarsi nel giuoco, è necessario l' Esercizio per concepirne

certe finezze, che non si possono insegnare. Io per tanto in questo mio Libretto darò solo i primi erudimenti per chi volesse apprenderlo con poca fatica anche da se medesimo con un mazzo di carte da Tarocchini, col quale gli verrà sotto gli occhi tutto quello, che dal Libretto sarà descritto; ed avendolo appreso, potrà giocare passabilmente, e si perfezionerà sempre più colla pratica. Tu intanto, ti prego, aggradisci questa mia debole fatica, ed avverti, che per facilitarne l' intelligenza, dividerò l'Opera in molti Capitoli; e stattene sano.



CA-



CAPITOLO I.

Dell' Antichità di questo Giuoco, e come gli Antichi lo giocavano.



Uesto Giuoco è antichissimo talmente, che non si ha cognizione nè dell' Inventore, nè del tempo, in cui fu ritrovato; ben è vero però, ch' egli è particolare della Città di Bologna, e fu inventato per passare l' ore nòjose con qualche divertimento. Perciò li nostri Maggiori lo giocavano con sommo rigore; e siccome questo giuo-

co consiste quasi tutto nella memoria, volevano un sommo silenzio, ed era talmente rigoroso, che non era lecito ad un Giocatore in tutto il tempo, che si giocava, se non di dire *Sminchiate*. Questa parola io non so, che in veruno altro discorso significhi cosa alcuna, fuorchè in questo giuoco, dove vuol dire giocate Trionfo, e per l'ordinario, il Trionfo maggiore. Poscia inventarono di picchiare, battere, e tirar indietro la Carta in vece di parlare. Di più era proibito lo strepitare col Compagno, o sgridandolo, o lodandolo; onde assolutamente non si poteva dir parola alcuna, che fosse spettante al giuoco, non solo in particolare, ma nemmeno in universale. In riguardo al picchiare su la Tavola v'erano più significati: se si batteva nel mezzo, voleva dire, o significare di avere la presa maggiore di quella sequenza; ma se si picchiava da una parte della Tavola, voleva dire, che si aveva la seconda presa. S'usava ancora il tirar indietro la Carta, che si giocava, quando uno non voleva, che il Compagno desse

ſe la preſa maggiore di quella ſequenza. Ancora al preſente abuſivamente ſi batte nella Tavola, e ſi tira indietro la Carta, facendoſi prima giuoco con la voce, e poi ſi batte, e ſi ritira la mano, e in queſto modo ſi viene a fare due giuochi, li quali ſono proibiti dalli Capitoli.

In riguardo poi al modo di giocare le Carte, e di contarle, è il medeſimo; vi corre bensì differenza in quanto al giocare il denaro: da quello che ſi fa al preſente, perchè anticamente ſi giocava a Peſi, e non è molto, che ſi è terminato di così giocare. Le grane dunque, che al preſente ſi ſegnano in Piatto, le chiamiamo Partite, e allora ſi chiamavano Peſi. Queſto nome lo ricavavano dal numero 25, che forma il Peſo. Ad ogni grana, che in Piatto ſi ſegnava o per Peſi fatti, o per Onori avuti, ſi dava il ſuo valore di quanto s' era preſcritto di giocare; come per eſempio d' un bajocco, o pur di mezzo bajocco, o ancor di meno, e in queſta forma di giocare ſi poteva perdere migliaja di queſte grane,

 che

che ora si chiamano Partite. Si teneva un Piatto solo, nel quale chi vinceva, segnava nel Tondo tutti li Pesi, che fatti avevansi nella giocata, così ancora tutte le Oche, e gli Onori, che in quella mano di carte vi fossero stati. Se poi avessero perduto nell' altra mano di carte, si cavava dal detto Tondo quel numero de' Pesi, che gli Avversari avevano fatti, e così ancora gli Onori, che avessero avuti. E superando il numero delle grane, cioè de' Pesi, che nel Piatto erano segnati, allora si calavan dal Tondo tutti li segni, e divenivano padroni del medesimo col segnarvi quel di più, che fatto avevano. Per darne più chiara idea, egli era come al presente si gioca alla *Cinquina a tutto andare*. V'erano bensì molti Onori di più, che al presente non si danno, come a suo luogo si dirà nella istruzione degli Onori. Ultimamente quelli, che giocavano a' tempi nostri a Pesi, quando davano un Marcio, o avessero de' punti segnati, o non ne avessero, mettevano nel Tondo 200 Pesi. Questo lo facevano abusivamente, perchè anticamen-

mente chi dava un Marcio, quando non aveva punti ſegnati, non metteva in Piatto, che 192 Peſi, giuſta il ſuo conto; perchè li Peſi 96, che è l'importo di tutto il giuoco, ſi debbono raddoppiare quando il giuoco è Marcio, e perciò ſono 192 Peſi, come di ſopra ſi è detto.

Se poi aveſſero avuto de' punti ſegnati, non ſolo gli aggiungevano alli lor punti (come al preſente ſi fa); ma raddoppiavano ancora il numero delle Grane, che d' avanti avevano ſegnate, ed ancora quelle de' Contrarj. In queſta maniera ſi diminuiva, e ſi accreſceva il numero delli Peſi, conforme v' erano de' punti ſegnati. Li quattro Giocatori, che diviſi s' erano di prima, non ſi dividevano più, ſe non quando ſi laſciava ſtar di giocare. Queſta era la maniera del giocare antico.

Le notizie, che vi ho deſcritte, le ho ricavate da un manuſcritto molto antico.

CAPITOLO II.

Come ſi debbono dividere li quattro Giocatori, e in qual maniera ſi dee diſtribuire le Carte, quando s' abbia da terminare la Partita, e come al preſente ſi gioca il denaro.

IL bel giuoco de' Tarocchini è compoſto di carte proprie, e ſono 62. Queſto ſi gioca in quattro, due contro due, e ſi chiama Partita. Si dividono queſti quattro in coteſta maniera: ſi ſtende il mazzo di carte ſu 'l Tavolino, ed ogn' uno di loro piglia una carta dal detto mazzo; quelli, che hanno pigliato le due minori, diventano Compagni, e così quelli, che hanno cavato le maggiori, diventano pure Compagni, e Contrarj agli altri due. Quello, che leva la carta maggiore, debb' egli fare le carte; queſte meſcolate (ſiccome è lecito anche ad ogn' uno) le porge da levare al Giocatore, che gli ſtà alla ſiniſtra; di poi piglia quelle, che ſono rimaſte ſu la Tavola, e comincia a diſtribuirne cinque

per

per ciaſcheduno, principiando dal Giocatore, che è alla ſua deſtra; diſtribuite così agli altri, ne piglia cinque per ſe, di poi ſi ferma, e ſente, che coſa dicono gli altri Giocatori. Siccome tutti debbono dire a *monte*, quando però un de' Contrarj aveſſe buone carte, egli può dire *la tengo*, che vuol dire, non voglio che ſi faccia *a monte*, e così impedire a quello, che fa le carte, il poterle buttar via. Ed il primo, che riceve le cinque carte, oltre il poterla tenere, la può rimettere al Compagno, col dire *come vuole*. E queſto ſi fa abuſivamente, perchè anticamente era proibita il mandarla al Compagno coll' uſare queſto termine *come vuole*. Il Compagno di chi diſpenſa le carte dee dire ſempre *a monte*; Egli poi ha jus particolare di replicare *ho cattivo*, *regolatevi con le voſtre*, ovvero non parlare, che sarà ſegno, che non vuole, che le butti via. Al preſente s' uſano abuſivamente vari termini nel far giuoco al Compagno, quando fa le carte, de' quali però ſi ſpiegherà il ſignificato nella ſettima Iſtruzione, per eſſere queſti al preſente uſati

da

da moltiſſimi. Quando tutti hanno detto *a monte*, s' egli ha cattive carte, ſi dee regolare dal giuoco, che gli fa il ſuo Compagno. Se ſeguita a diſpenſare le Carte, ſarà ſegno, che non vuol buttarle via; ma ſe ſcopre le carte, fa *a monte*, e ſi dee ſubito fare ſenza che l' altre carte tocchino le prime, perchè toccandole non ſarà più in tempo, ſebben foſſero cinque cartaccie, e così fa di biſogno ſubito tenerle, o buttarle via, col rinunciare le carte al Compagno ſuſſeguente, il quale dee fare il medeſimo. Se poi non le butta via, dee proſeguire, dandone cinque per volta ſino che arriva ad averne date quindici agli altri tre. A lui poi ve ne reſtano dieciſette; e perciò ne dee ſcartar due a ſuo piacere, (fuorchè li *Tarocchi*, e li *Re*) per eguagliare le ſue carte con quelle degli altri, ed è il primo a fare la ſcartata. Fatta la quale, dovrà dire al ſuo Contrario, a mano deſtra, che ſi ſerva, cioè che giochi.

Terminata che ſi ha ogni Partita, ſi dividono nuovamente nella medeſima conformità, ed al preſente ſi termina,

quan-

quando una delle parti arriva prima a mettere in tondo 150 Partite. Il giocare antico non era di molta economia, e perciò ne è venuto, che si è messo in uso la Partita in una maniera detta *a tutto andare*, che vuol dire pagare quella moneta, che si è convenuto per le *Onoranze*, che sono li 500, 600, 700, &c. conforme li quattro Giocatori si sono accordati.

Per esempio si conviene fra le parti di giocare d' un Paolo *a tutto andare*. Chi arriva a fare 500 punti, ne vince uno: chi 600, due, 700, tre, 800, quattro, 900, cinque, e quelli, che sono li primi ad arrivare a mettere 150 Partite in Piatto, ne vincono un altro. Se poi li Contrarj non arrivassero ad avere nel Piatto 75 Partite, ne perdono un altro, e si dice vincer il giuoco doppio. Che se non avessero alcuna Partita nel Tondo, dicesi non essere in Tondo, e se ne vince un altro. Chi da un Marcio ne vince un altro, e si vince, perchè li Contrarj non hanno fatto alcuna presa. Chi da un 1000, ne vince un altro. Se poi aves-

avessero 180 punti segnati, sarebbe 1100, e se ne vincerebbe un altro. E se per fortuna ne avessero de' segnati 280, sarebbe 1200, e se ne vince un altro. E perchè ogn' uno intenda, ciò descriverò quì sotto in Colonnetta.

Per il 500, *uno*
Per il 600, *due*
Per il 700, *tre*
Per l' 800, *quattro*
Per il 900, *cinque*
Per il 1000, *sei*
Per il 1100, *sette*
Per il 1200, *otto*
Per il giuoco vinto, *nove*
Per il giuoco Marcio, *dieci*
Per non essere fuori della Doppia, o sia Marcia, *undici*
Per non essere in Tondo, *dodici*.

Questo è il metodo, con che si gioca al presente il Denaro; onde fa di bisogno insegnare la maniera di giocare le carte, per ammaestrare qualunque Giovane, che fosse voglioso d' imparare questo giuoco; e perciò s' instruirà ne' seguenti Capitoli.

CA-

CAPITOLO III.

Istruzione prima sopra la precedenza delle Carte.

COteste carte sono divise in cinque sequenze. La prima è la maggiore delle altre, ed è quella de' Trionfi, detta la Granda, composta di 22 Carte. Le altre quattro sono composte di 10 carte l'una, che fanno in tutto le suddette 62 Carte. Coteste quattro sequenze si chiamano, Spade, Bastoni, Coppe, e Denari; ogn'una di queste sequenze è composta di medesime Carte, e coteste sono composte di Figure, e Cartaccie; perciò è necessario il descrivere il loro nome per precedenza, cioè: *Re*, *Regina*, *Cavallo*, *Fante*, *Asso*, *Dieci*, *Nove*, *Otto*, *Sette*, e *Sei*. Il *Re* piglia la *Regina*, la *Regina* piglia il *Cavallo*, il *Cavallo* piglia il *Fante*, il *Fante* l' *Asso &c.* Nelle Cartaccie v'è da notare una differenza, che corre fra loro, ed è, che nelle due sequenze di Coppe, e Denari, il minore numero piglia il maggiore, e nell' altre due

due di Baſtoni, e Spade, il maggiore numero piglia il minore; e perchè la coſa ſia più chiara, e intelligibile, metterò per ordine di precedenza le dieci carte della ſequenza di Coppe, o Denari, e così le altre carte di Baſtoni, e Spade, acciò confrontandole, ſi veda ocularmente la differenza, che vi corre.

Per tanto nominaremo col ſopraddetto ordine le dieci carte delle due ſequenze, Coppe, e Denari. *Re*, *Regina*, *Cavallo*, *Fante*, *Aſſo*, *Sei*, *Sette*, *Otto*, *Nove*, e *Dieci*. Queſt' ultima è l' inferiore carta di queſte due ſequenze, e viene preſa da tutte le altre. Nelle altre due ſequenze di Baſtoni, e Spade, l' ordine ſuo è queſto. *Re*, *Regina*, *Cavallo*, *Fante*, *Dieci*, *Nove*, *Otto*, *Sette*, *Sei*, e *Aſſo*. Il quale *Aſſo* nelle altre due ſequenze ſoprannotate è la maggiore di tutte le Cartaccie, e per conſeguenza le prende; in queſte due ultime è la minore di tutte l' altre, e vien preſo da tutte le Cartaccie.

La quinta ſequenza de' Trionfi, cioè la maggiore detta la Granda, queſta ancora ſi deſcriverà per precedenza. *Angelo*,

lo, *Mondo*, *Sole*, *Luna*, *Stella*, *Saetta*, *Diavolo*, *Morte*, *Traditore*, *Vecchio*, *Roda*, *Forza*, *Giuſtizia*, *Temperanza*, *Carro*, *Amore*, e quattro *Mori*, li quali non hanno fra loro alcuna precedenza, ma l' uno piglia l' altro anteriormente giocati, *Bagattino*, e *Matto*. Queſti Trionfi prendono tutte le carte, fuorchè li Trionfi loro Superiori. L' ultimo, cioè il *Matto*, non prende alcuna carta, nè può egli eſſer preſo, ſe non nel caſo, che non ſi faceſſe preſa alcuna, perchè dovendo dare una carta agli Avverſari in luogo del *Matto*, e non avendo altro ſe non quella, allora ſi perde. Nel caſo dunque d' un giuoco marcio, non ſolo ſi perde il *Matto*; ma ſi perde ancora le due carte della ſcartata, ſe toccherà a chi avrà ſcartato. Egli ha poi un' altra prerogativa, ed è, che ſi può riſpondere a qualunque ſequenza, che ſia giocata, adattandoſi alle medeſime col cavarſelo di mano. Per eſempio uno gioca ſpade, l' altro può riſpondere col *Matto*, ancorchè abbia ſpade nelle mani, col ſolo moſtrarlo; e poi ſi ripone fra

le preſe, che fatte foſſero, e non avendone, ſi tiene avanti come una preſa. In oltre ſi può giocare il *Matto*, anche da chi è il primo, nel medeſimo modo, moſtrandolo ſolamente, ed il ſeguente Giocatore liberamente gioca come ſe foſſe il primo. Il *Bagattino* ancor egli s' adatta a tutte le ſequenze, e perciò ſi chiama *Contatore*, come anche il *Matto*; ma il *Bagattino* non ſi può giocare ſe non per ſolo Trionfo, perchè ſolamente ſi adatta alle ſequenze nel caſo d' accuſarle. V' è ancora da notare, che vi ſono li quattro *Tarocchi*, cioè *Angelo*, *Mondo*, *Bagattino*, e *Matto*, i quali ſi chiamano le figure di queſta ſequenza maggiore, come a ſuo luogo ſi dirà. In queſta prima Iſtruzione ſi è ſpiegato la precedenza delle Carte; perciò è neceſſario paſſare alla ſeconda Iſtruzione.

CA-

CAPITOLO IV.

Istruzione seconda per sapere come si debbono accusare le sequenze.

PEr regola universale, nell' accusare non vi vogliono meno di tre Carte per potere segnar punti. Non si possono accusare le quattro sequenze di Spade, Bastoni, Coppe, e Denari, quando non s' abbiano nelle mani almeno tre Figure d' una medesima sequenza, dovendo sempre avere, e principiare dal *Re*, capo della sua sequenza; così nella sequenza della Granda non si può accusare nissun punto, quando non s' abbia l' *Angelo* capo della medesima. Vi avverto che prima di giocare, bisogna accusare o con la voce, oppure porre in Tavola le carte. Chi non ha Onori da porre in Piatto, o che non spera di vincere la mano, non accusi. Per farne dunque chiara idea, descriveremo distintamente come si debbono accusare le sopraddette quattro sequenze. *Re*, *Regina*, e *Cavallo*, s' accusa. *Re*, *Cavallo*, e *Fante*, s' accusa;

e così *Re*, *Regina*, e *Fante*. Ma non si può accusare, per esempio, *Re*, e *Regina* solamente, nè *Re*, e *Cavallo &c.*, nè meno pure *Re*, *Regina*, e *Asso*, nè *Re*, *Cavallo*, e *Asso &c.* perchè l' *Asso* non può servire per terza Figura, non essendo considerato per Figura; si può però accusare unitamente alle Figure della sua sequenza. Ma in cotesto caso, quando si avesse nelle mani il *Bagattino*, o pure il *Matto*, allora si possono accusare le dette carte, cioè *Re*, *Regina*, e *Bagattino*; e così *Re*, *Cavallo*, *Asso*, e *Matto &c.* perchè qualunque di lor due, che s' abbia nelle mani, s' adatta a tutte le sequenze, e soccombe per la terza Figura, che manca, per poterle accusare; e per questo si chiamano *Contatori*.

In riguardo agli *Assi*, v' è da considerare, che tra loro compongono una sequenza, e contuttochè unitamente alle loro respettive Figure si accusino coll' accrescere li punti alla loro sequenza; pure da loro si ricava un' altra sequenza, cioè a dire tre *Assi*, o pure tutti quattro s' accusano, ancorchè non fossero

ro accompagnati alle loro Figure. Perciò in questa sequenza il *Contatore* fa da *Asso*, perchè due *Assi*, ed il *Contatore* s' accusano, e compisce il terzo *Asso*. Non si può però accusare un *Asso* solo con li due *Contatori*, essendo regola del giuoco di non potere accusare alcuna sequenza, quando non vi sieno due Figure d' una medesima sequenza, cioè il *Re* con una delle sue Figure. Quindi siccome un *Re*, solamente con li due *Contatori*, non si può accusare; così del pari non vi vogliono meno di due *Assi*, per accusarli con li *Contatori*, lo che pure accade de' *Mori*, come a suo luogo si dirà.

E per dare più chiara idea di quanto si è spiegato, daremo un esempio, cioè *Re*, *Cavallo*, e *Asso* di Bastoni. *Re*, *Regina*, e *Asso* di Coppe. Coteste carte senza avere uno dei due *Contatori*, non si possono accusare, per le ragioni addotte di sopra. Ma ritrovandosi il *Matto*, o il *Bagattino* nelle mani, coteste carte soprannominate si possono accusare. E di due sequenze, che sarebbero, per essere Figure di soli due *Pali*, cioè Ba-

ſtoni, e Coppe, s' accuſano non per tanto tre ſequenze: perchè gli *Aſſi*, benchè ſieno uniti alle loro reſpettive Figure, fanno nondimeno ſequenza da ſe, e così vengono a fare tre ſequenze. In queſto caſo ſi conoſce l' attività, che dà la legge del giuoco al *Contatore* nell' adattarſi alle ſequenze: perchè in un ſolo punto fa da *Aſſo*, e compiſce il numero delle Figure, che mancano alli ſuddetti due *Pali*, per poterli accuſare.

Per andar dunque per ordine, deſcriveremo il modo d' accuſare la ſequenza della Granda. Coteſta ſequenza ſoggiace alla ſteſſa regola univerſale, che abbiamo deſcritto, cioè che non ſi può accuſare meno di tre carte. Si dee ſempre principiare dall' *Angelo*, capo delle medeſime. V' è da avvertire, che in queſta ſequenza tutte le carte ſi poſſono accuſare: ma nell' altre quattro ſi accuſano ſolamente le Figure. Il *Matto*, ed il *Bagattino*, benchè ſieno della medeſima ſequenza, non mancano di fare da *Contatori*, come ſi vedrà. Li quattro *Mori* ancor eſſi fanno un' altra ſequenza, co-

me

me gli *Affi*, nell' altre quattro. Vi sono ancora tre Trionfi, ch' io li chiamo privilegiati nell' accusare cotesta sequenza, e sono *Mondo*, *Sole*, e *Luna*. Bisogna sapere, che accusando la Granda, quando vi manca un Trionfo, ella termina, e non si può più proseguire, ancorchè s' avesse gli altri Trionfi, che andassero dietro a quello, che mancava. Quando però si avesse un *Contatore*, allora si può proseguire la sequenza, perchè egli soccombe a quel Trionfo, che mancasse. Il privilegio di questi tre Trionfi egli è, che mancando uno di cotesti, si può proseguire la Granda, ancorchè non s' abbia il *Contatore*. Se poi mancassero due di questi, cioè *Mondo*, e *Sole*, o pure *Sole*, e *Luna*, non si potrebbe proseguire la detta sequenza, quando non s' avesse un *Contatore*, che supplisse ad uno di cotesti Trionfi.

Daremo per più chiarezza varj esempj, col mostrare in che maniera cotesta sequenza s' accusi, avendo già dimostrato la precedenza de' Trionfi. Dunque *Angelo*, *Mondo*, *Sole*, s' accusa. *Angelo*, *So-*

Sole, e *Luna*, s' accuſano, benchè vi manchi il *Mondo*. *Angelo*, *Mondo*, *Sole*, s' accuſano, benchè vi manchi la *Luna*; e così ſe mancaſſe il *Sole*, per le ragioni addotte di ſopra. Ma quando mancaſſero due di queſti tre Trionfi privilegiati, per eſempio, *Angelo*, *Mondo*, *Stella*, e *Saetta*, coteſti quattro Trionfi non ſi poſſono accuſare, perchè vi manca *Sole*, e *Luna*, de' quali altro che uno non ſi può laſciar fuori. Ma in queſto caſo, quando ſi aveſſe un *Contatore* nelle mani, allora ſi poſſono accuſare detti Trionfi, perchè in luogo del *Sole*, o della *Luna*, vi ſi può mettere il *Contatore*, e così ſi dee fare quando manca *Mondo*, e *Sole*, in caſo che ſi aveſſe *Angelo*, *Luna*, e *Stella*, col *Contatore*. Abbiamo ſpiegato con queſti pochi eſempj gli accidenti, che poſſono occorrere nell' accuſare coteſta ſequenza, in riguardo a queſti tre Trionfi privilegiati.

Vi ſono altre coſe da conſiderare; una è, quando mancano due Trionfi uniti, ancorchè s' abbiano li due *Contatori*, non ſi può proſeguire la ſequenza, benchè

chè vi ritrovaſte nelle mani gli altri Trionfi, che vanno dietro alli due mancanti: perchè in tal caſo li due *Contatori*, benchè ſuppliſcano alli due Trionfi mancanti ; pure per legge del giuoco non ſi può più proſeguire la detta ſequenza; eſſendochè li due *Contatori* non poſſono andar dietro uno all'altro, ma ſolo tramezzati da qualche altro Trionfo, che ſeguiti uno ad un *Contatore*, ed altro ad un altro. A due Trionfi uniti vi ſi dice la *Scavezza*, termine, che s' uſa in queſto giuoco, il quale ſignifica, che non ſi può più proſeguire la detta ſequenza, ancorchè s' aveſſe gli altri Trionfi, che ſeguono. Per ſapere quali ſiano li Trionfi, che producono la *Scavezza*, ſi tralaſcia li tre Trionfi privilegiati, e ſi principia dalla *Stella*, proſeguendo per ordine di precedenza ſino al Trionfo d' *Amore*. Coteſti ſono li Trionfi, che due uniti *Scavezzano*. Li *Mori* non *Scavezzano*, perchè fanno ſequenza da ſe. Daremo un eſempio, per metter più in chiaro coteſto termine di *Scavezza*. Chi aveſſe l' *Angelo*,

Mon-

Mondo, *Luna*, *Diavolo*, *Morte*, con li due *Contatori*, non può accusare, se non l' *Angelo*, *Mondo*, *Luna* con li due *Contatori*, e non può più proseguire, contuttochè abbia il *Diavolo*, e la *Morte*, che sono i Trionfi, che proseguiscono: perchè vi manca *Stella*, e *Saetta*. Essendo questi due Trionfi uniti, benchè vi sieno li due *Contatori*, interrompano la sequenza. Così ancora fa scavezza *Diavolo*, e *Morte*, o pure *Traditore*, e *Vecchio*; e così discorrendo degli altri Trionfi sino all' *Amore*.

Per dare maggior lume nel mettere li *Contatori* in luogo dei Trionfi mancanti, ci spiegaremo col dar due esempj, li quali serviranno per insegnamento di tutti gli altri. Diremo dunque *Angelo*, *Mondo*, *Sole*, *Stella*, *Diavolo*, *Traditore*, *Vecchio*, e li due *Contatori*. Cotesti Trionfi tutti s'accusano, perchè la Granda si fa in questa conformità, cioè *Angelo*, *Mondo*, *Sole*, si tralascia la *Luna* per essere uno de' Trionfi privilegiati, e poi la *Stella*, ed in luogo della *Saetta*, un *Contatore*; poi il *Diavolo*, ed in luogo del-

della *Morte*, l' altro *Contatore*, ed in questa maniera può proseguire il *Traditore*, ed il *Vecchio*, ed ancora gli altri Trionfi, che proseguiscono, se si avessero. Ma se in questo caso non si avesse altro che un *Contatore*, allora non si può accusare detti Trionfi, se non sino al *Diavolo*, perchè mancandovi il Trionfo della *Morte*, e non avendo l' altro *Contatore* da poter mettere in luogo del detto Trionfo, termina la sequenza, e non possono proseguire gli altri Trionfi, come si è dimostrato per le ragioni addotte di sopra.

Spiegaremo la seconda dimostrazione, la quale è la più difficile, e molti Giocatorini si trovano imbarazzati nell'accusare le carte, che siamo per spiegare. *Angelo*, *Sole*, *Saetta*, *Diavolo*, con li due *Contatori*, cotesté carte si accusano, e si fa in questa maniera. *Angelo*, ed in cambio del *Mondo*, vi si dee mettere un *Contatore*; col dire *Mondo*: perchè se il *Contatore* non si mette in questo Trionfo, non si potrà più proseguire la sequenza, mentre saremmo obbligati a dover

ver metter li due *Contatori* uniti, in luogo dei due altri Trionfi mancanti, cioè *Luna*, e *Stella*, nelli quali, per le ragioni addotte di sopra, non si possono mettere li detti *Contatori* unitamente. Torniamo dunque a dire: *Angelo*, in luogo del *Mondo*, un *Contatore*, e poi *Sole*, fuora *Luna* per essere uno de' tre Trionfi privilegiati, nella *Stella*, che manca, l'altro *Contatore*; e facendosi in cotesta maniera, vi và unitamente la *Saetta*, e il *Diavolo*. Quando si sono posti in opera li *Contatori*, cioè in luogo di qualche Trionfo superiore, non si possono più adoprare, e termina la sequenza, mancandovi altro Trionfo.

Da queste due dimostrazioni, che abbiamo descritto, ed osservando le regole, che si sono prescritte, s'impara con facilità la maniera d'accusare cotesta sequenza. Li *Mori* fanno sequenza da se; perciò s'accusano nella medesima conformità, che di sopra si è spiegato in quanto all'accusare la sequenza degli *Assi*.

In riguardo alli *Contatori*, v'è un'altra cosa da osservare, ed è quella di aumenta-

ta-

tare le ſequenze, fuori però della Granda, perchè ſono della medeſima ſequenza; ma nell' altre ſequenze, non ſolamente ſuppliſcono alla mancanza delle Figure per poterle accuſare; ma aumentano l' iſteſſe ſequenze, come per eſempio: *Re*, *Regina*, *Cavallo*, *Fante*, e *Aſſo*, s' accuſano unitamente, ſenza avere biſogno delli *Contatori*; e così li quattro *Mori*, e li quattro *Aſſi*. Contuttociò avendo con coteſte carte li *Contatori*, ſi accuſano unitamente alle dette carte, ed aumentano la ſequenza, col farli accreſcere il numero de' punti a cinque punti per ogni *Contatore*. Abbiamo terminato di deſcrivere la maniera d'accuſare le ſopraddette ſequenze; reſta ora da ſpiegare un' altra maniera d' accuſare le dette Figure, cioè in Pariglia.



CA-

CAPITOLO V.

Istruzione terza sopra l'accusare le Figure in Pariglia, o Cricca, dalle quali viene formato il Criccone.

LA Pariglia, o Cricca altro non è, che avere almeno tre, o quattro carte di ugual condizione, e s' accusano come siegue; cioè, tre *Re*, o pur tutti quattro, così tre *Tarocchi*, o pur tutti quattro s' accusano, e così discorrendo dell' altre Figure, cioè *Regina*, *Cavallo*, e *Fante*. Si dee avvertire, che li *Contatori*, in questa conformità d' accusare, vengono considerati per semplici *Tarocchi*: perchè due *Re* con un *Contatore* non si possono accusare, e così due *Regine*, due *Cavalli*, &c.; e non potendosi accusare, se non *Re* con altri *Re*; *Regine* con altre *Regine*; *Tarocchi* con *Tarocchi*, e nell' istessa conformità l' altre due Figure; ne viene, che il *Matto*, e il *Bagattino* sono considerati per puri *Tarocchi*, e come semplici Figure della sequenza de' Trionfi.

Il termine di Criccone deriva dalla parola Cricca: perchè tre Cricche fanno il Criccone, e viene conſtituito da tre delle ſuddette Pariglie, o Cricche. Per eſempio, tre *Tarocchi*, tre *Re*, tre *Regine*, formano Criccone. Non è però neceſſario ſieno per appunto ogn'una di eſſe Pariglie tre Figure; baſta che non ſieno meno. Per eſempio, tre *Re*, tre *Regine*, e due *Cavalli*, coteſte carte non compiſcono il Criccone, perchè non ſono, che ſolamente due Pariglie; ma ſe uno aveſſe quattro *Tarocchi*, quattro *Re*, e tre *Regine*, egli ha maggior Criccone, e tanto più ſe foſſe compoſto di quattro, o cinque Pariglie, perchè l' aumentare le Pariglie, e le Figure delle medeſime Pariglie, non guaſta il Criccone, ma ſi aumentano li punti, come a ſuo luogo ſi dirà.



CA-

CAPITOLO VI.

Istruzione quarta sopra il valore delli punti, che dalle sequenze, e Pariglie vengono prodotti.

SIccome si è spiegato al di sopra la differenza, che corre tra l' accusare le sequenze, e l' accusare le Pariglie, con tutto che sieno le medesime Figure, che s' accusano: così ora è da spiegarsi la disparità, che pur vi corre nel contare li punti. Principiaremo adunque dalle sequenze, col dimostrare la maniera di contare il valore de' punti. Per poter accusare non vi vuol meno di tre carte; così ancora per contar punti. In qualunque sequenza tre carte vagliono 10 punti. Ad ogni carta, che si accresca alle sopraddette tre carte, vi si aggiungono 5 punti, che fanno 15. Per mettere dunque la cosa più in chiaro, daremo un esempio coll' accusare distintamente le Figure d'una delle quattro sequenze, il quale esempio servirà per tutte l'altre. *Re*, *Regina*, e *Cavallo*, accusano 10 punti, aggiungen-

gendovi il *Fante* 15, l'*Asso* 20, e se vi saranno uniti li due *Contatori*, s'accuserà 30 punti. Questo è il numero maggiore de' punti, che si possono accusare in ciascheduna delle quattro sequenze, Coppe, Denari, Bastoni, e Spade. In quanto poi alle due sequenze, cioè *Assi*, e *Mori*, si contano li punti nella medesima conformità di sopra accennata, cioè tre *Mori*, e tre *Assi*, 10 punti, tutti quattro 15, uniti alli due *Contatori* 25. Ogn'una di queste due sequenze non sorpassa li 25 punti. Ancora nella sequenza de' Trionfi, detta la Granda, tre carte, cioè *Angelo*, *Mondo*, e *Sole*, contano 10 punti; aggiugendovi un altro Trionfo, cresce 5 punti, e tutti quelli Trionfi, che si potessero aggiungere, si debbono calcolare 5 punti per ciascheduno: perciò di tutta questa sequenza unita il valore è di 105 punti.

V'è da notare, che molte volte s'accusano molte sequenze; perciò quando sono tre, e non meno, allora si raddoppiano li punti, che producono le dette tre sequenze; e così avendone quattro, o cinque &c. di

mano in mano si raddoppiano li punti.

Passiamo alla maniera di contare li punti delle Pariglie. Tre *Tarocchi* contano 18 punti, tutti quattro 36. Tre *Re* 17, e tutti quattro 34. Tre *Regine* 14, e tutte quattro 28. Tre *Cavalli* 13, e tutti quattro 26. Tre *Fanti* 12, e tutti quattro 24. Quando si ha tre *Re*, tre *Tarocchi*, o tre *Fanti &c.* si debbono raddoppiare li punti di tutte queste tre Pariglie differenti, per essere Criccone, come si è spiegato di sopra. Ed ecco insegnata la maniera di contare li punti delle sequenze delle Pariglie, e del Criccone. Resta ora di sapere il valore intrinseco delle carte, il quale è questo. Ogni *Tarocco* ha di valore in se 5 punti; così ancora li quattro *Re*; perciò diconsi carte da cinque; le *Regine* 4 punti, li *Cavalli* 3, li *Fanti* 2, le Cartaccie, ed i Trionfi non hanno in se alcun valore, se non a quattro per un punto.

Ogni volta, che si è giocato una mano di carte, si contano li punti di chi vince, e per vincere basta il fare un sol punto di più delli Contrarj. Per contar-

tarli dunque, si fa in questa maniera. Chi perde dee metter fuori le sue carte, per potere contare li punti di quelli, che hanno vinto, essendo più facile il contarli in cotesta conformità, per essere di men numero le carte di quelli, che perdono, e potendosi ricavare perciò con maggiore prestezza li punti di quelli, che hanno vinto.

Daremo dunque una dimostrazione, la quale servirà per apprendere con più facilità come si debbono contare li punti. Per esempio, chi ha perduto, si ritrova avere nelle sue prese il *Re*, e la *Regina* di Spade, il *Re*, *Regina*, *Cavallo*, e *Asso* di Bastoni, un *Moro*, due Trionfi, cioè *Diavolo*, *Vecchio*, ed un *Contatore*: da queste carte vi si ricava li punti degli Avversarj. Deesi per tanto in primo luogo considerare, se quelli, che vincono, abbiano Criccone. Per esservi questo, bisogna osservare, se in Tavola vi sieno tre Figure differenti, e che ogn' una di queste abbia una delle sue compagne della medesima spezie, cioè due *Cavalli*, due *Regine*, due *Fanti &c.*; perchè in tal caso chi vince, non ha Criccone. Al contrario

vi è Criccone, quando cioè non v' è che ſolamente un *Cavallo*, ed un *Tarocco*, benchè vi ſieno due *Re*, e due *Regine*. Perciò ſi principia a contare 18 de' tre *Tarocchi*, 24 de' quattro *Fanti*, e 13 de' tre *Cavalli*, che ſono in tutto 55 punti del Criccone; poi ſi dee proſeguire a contare le ſequenze, cioè 15 degli *Aſſi*, per eſſervi un *Aſſo* in Tavola con un *Contatore*; e così altri 15 punti delli *Mori*. L' altre due ſequenze di Coppe, e Denari ſono 50 punti, per eſſervi un *Contatore* in Tavola; ma la ſequenza della Granda è di 40 punti, perchè il *Vecchio* l' interrompe. Tutti coteſti punti delle ſequenze, uniti con quelli del Criccone, fanno in tutto 175 punti, li quali ſi raddoppiano, che in tutto ſono 350. Si dee notare però, nel raddoppiare queſti punti, che ſe mai non vi foſſe Criccone, e che vi foſſero tre ſequenze, o più, ſi debbono ſolo raddoppiare li punti delle ſequenze, e poi aggiungervi li punti delle Pariglie ſemplici, ſe vi ſono, quando non arrivaſſero a compiere il Cric-

co-

cone. Così ancora succede, se non vi fossero, che due sequenze, e che vi fosse Cricconé: allora si raddoppiano solamente li punti del Criccone, e li punti delle due sequenze vi s'aggiungono semplici, e non si raddoppiano, quando non sono tre sequenze, o più. Se quelli, ch' hanno vinto, avessero accusati delli punti (ma però segnati a dovere, come a suo luogo si dirà) allora cotesti punti si debbono aggiungere a quelli, che si sono contati; si proseguisce poi a contare li punti, che producono le carte. Ma per lo più per non avere questa soggezione, vi si dà un numero di punti, il qual si regola dalla quantità delle carte, che hanno. Ma certe volte occorre, che v'è di bisogno di contarle. Perciò è necessario lo spiegare in che maniera si debbono contare dette carte.

Coteste carte si contano a quattro; le Figure si contano con li punti descritti; perciò un *Tarocco* con tre carte di nissuno valore, si conta per 5 punti, e così il *Re*, perchè sono carte da cinque: una *Regina* con altre tre carte di niun va-

lore, 4 punti; e via diſcorrendo di tutte l' altre Figure. Quando vi ſieno poi due Figure unite, o pur tre, o tutte quattro, allora ſi conta differentemente: per eſempio, un *Tarocco*, un *Re*, un *Cavallo*, e un *Fante*. Queſte quattro carte, contandole conforme li loro proprj punti, ſarebbero 15 punti. Ma non ſi poſſono contare in coteſta conformità, mentre la legge del giuoco porta, che ſi debbano contare in queſta maniera, che ſiegue.

Si principia a contare per lo proprio punto d' una Figura; ma all'altre tre vi ſi dee calare un punto per ciaſcheduna Figura. Il *Tarocco* dunque ſi conterà per li ſuoi 5 punti; ma il *Re*, nel caſo che s' abbia dato al *Tarocco* il ſuo valore, non ſi può più contare, ſe non per 4 punti, il *Cavallo* per 2, e il *Fante* per 1; le quali carte tutte quattro inſieme fanno 12 punti. Così ſi dee ſempre contare quando foſſero tre Figure, o due inſieme, calando un punto a tutte le Figure, fuori che alla prima, che ſi conta. E la ragione ſi è, che acciocchè una Figura abbia tutto il ſuo valore de' punti, bi-

bisogna che sia accompagnata da tre altre carte, cioè Cartaccie, o Trionfi, che non hanno nissun valore; e così unendo tre Cartaccie ad un altra, compongono un punto, e contando un punto nelle Cartaccie, bisogna che cali un punto nelle Figure, unendosi insieme quelle in luogo di Cartaccie. Coteste carte, contandole in questa maniera a quattro a quattro, senza mettervi li punti delle sequenze, e delle Pariglie, e del Criccone, fanno in tutto 71 punti, e due carte. Li punti poi, che si possono ricavare da tutte le carte, sono li presenti. Tutte le cinque Pariglie fanno 148 punti, e si chiama Criccone. Le quattro sequenze, di Coppe, Denari, Spade, e Bastoni sono 120 punti. Le due sequenze degli *Assi*, e *Mori*, sono 50 punti. La sequenza della Granda è di 105 punti, che in tutto sono 423 punti. Dovendosi questi raddoppiare, per essere punti composti di Criccone, e di molte sequenze, come si è spiegato, fanno 846 punti: aggiungendovi poi li punti, che dalle carte si ricavano, cioè 71 punti,

con li *6* dell'ultimo, fanno in tutto *923* punti, e non possono arrivare a 1000 punti, benchè si dia un giuoco marcio, quando non vi sieno almeno 80 punti segnati.

Mi è parso bene il dovere quì spiegare, un modo facile di contare la sequenza della Granda, quando sia interrotta da Trionfi mancanti, che scavezzano; ed è il più spicciativo di qualunque altro metodo. Convien dunque formare ad ogni Trionfo, che scavezza, il suo numero; il qual numero distinto quale egli sia, mi fò a spiegarlo brevemente per poter poi dare qualche esempio per più chiarezza.

Angelo, *Mondo*, *Sole*, *Luna*, questi sono quattro Trionfi, a' quali non si dà numero, perchè si vede che questi quattro Trionfi fanno 15 punti, e non sono quelli, che veramente scavezzano. Principiaremo dunque dalla *Stella*, e diremo =

Stella, ha il *16*	*Roda*, ha il 10
Saetta, ha il 15	*Forza*, ha il *9*
Diavolo, ha il 14	*Giustizia*, ha l' 8
Morte, ha il 13	*Temperanza*, ha il 7
Traditore, ha il 12	*Carro*, ha il *6*
Vecchio, ha l' 11	*Amore*, ha il 5

Ultimo Trionfo, che fa scavezza. Spie-

Spiegato ora il numero diſtinto d'ogni Trionfo, diſcendo a moſtrar con due eſempj la maniera d'adoperare gli ſteſſi numeri. Pongaſi dunque che quelli, che hanno perduto, ſi trovino avere in Tavola *Amore*, *Vecchio*, e *Matto*. In queſto caſo ſarà d'uopo notare l'ultimo Trionfo, che ſcavezza, e ricordandoſi il nuro, ch'egli ha, far così: all' *Amore*, che ha il 5, aggiugnere il *Vecchio*, e dire *6*, poi il *Matto*, e dire 7. Fatto queſto, ſi dovrà multiplicare eſſo numero 7 per 5, che fa 35, i quali 35 punti cavati dalli 105 punti di tutta la ſequenza della Granda, reſtano 70 punti, numero preciſo, che ſi ricavava dalla detta ſequenza.

Ecco un altro eſempio per maggiore intelligenza. V'è nel Tavolino v. g. *Sole*, *Saetta*, *Traditore*, e *Roda*. La *Roda* è il Trionfo, che ſcavezza, ed il ſuo numero è il 10: a queſto numero ſi dovrà aggiungere il *Sole*, la *Saetta*, e il *Traditore*, dicendo 11, 12, 13, quindi moltiplicare queſto ultimo numero per 5, che fa 65, i quali 65 punti levati dalli 105 punti della Granda, reſtano 40 punti, come ſi può vedere. Vi

Vi saranno molti, che non li parerà così facile il contare la Granda, in questa conformità; ma pure quando s'abbia messo a memoria li numeri, che si sono dati alli Trionfi, riuscirà allora più facile il contarla.

Vi è ancora un altro modo di contare li punti, il quale è questo; quando si è contato la Granda, ed il Criccone, in cambio di contare li punti delle sequenze come si è descritto di sopra, si conta quante figure sono, ed ogni figura si compota per 10 punti. Per spiegarsi con più chiarezza contaremo, con questo metodo le medesime carte, che di sopra abbiamo contate. Ritrovandosi dunque in Tavola *Re*, *Regina* di Spade, *Re*, *Regina*, *Cavallo*, e *Asso*, di Bastoni, un *Moro*, *Diavolo*, e *Vecchio*, con un *Contatore*. Coteste carte per contarle in questo modo, bisogna calare ad ogni sequenza una figura, le due sequenze di Coppe, e Denari, che contar si debbono, per esservi un *Contatore* in Tavola, restano 6 Figure per ciascheduna sequenza, ma dovendosi calarne una si de-

va-

vano contare per 5. Le due ſequenze degli *Aſſi*, e *Mori*, eſſendovi un *Moro*, un *Aſſo*, ed un *Contatore* in Tavola, reſtano quattro carte per ciaſcheduna ſequenza, perciò ſi devano contare per 3, che in tutto fanno 16 carte, o Figure, le quali moltiplicate per 10 fanno 160 punti, aggiungeteli li 110 punti del Criccone, con li 80 della Granda fanno in tutto 350 punti, come ſi è già dimoſtrato nella ſopra detta dimoſtrazione, li punti delle carte ſi compotano nell'iſteſſa conformità deſcritta. La ragione di contare li punti delle ſequenze in queſto modo ella è, ſiccome non vi vuol meno di tre carte per contare 10 punti, e tutte l'altre carte, che vi ſi aggiungano ſi contano per 5 punti, levando dunque una carta ad ogni ſequenza, ſi viene a levare quella terza carta, che compone li primi 10 punti, ed in queſto modo ſi eguaglia il numero a tutte le carte, e ſiccome ſi devano raddoppiare li punti delle ſequenze quando ſono tre, o più, per queſto ſi compota ad ogni carta 10 punti, e per tale uguaglianza

vie-

viene prodotta la giusta somma di tutti li punti delle sequenze. Rarissimi sono quelli, che praticamente si servano di questa maniera di contare, benchè varj pretendano che sia la più facile, e spicciativa, l'uso che universalmente si pratica nel contare dimostra il contrario; con tutto ciò non ho voluto mancare d'insegnare questo metodo per chi avesse voglia d'impararlo. La Granda si potrebbe contare ancor ella in questo modo; ma siccome cotesta sequenza è composta di moltissime carte, e per ragione della scavezza, diventano ora d'un numero, ora d'un altro, perciò vi vorrebbe più tempo, e sarebbe più facile sbagliarsi, che il contarla col metodo di sopra descritto, colli numeri assegnati alli detti Trionfi.

Molti dicono, che vi sia ancora una regola per contare più facilmente il Criccone, e volendo io impararla sono andato da varj, che avevano concetto di saperla, ma in realtà non era vero; Che però, o tal regola non evvi in effetto, o per mia disavventura non avrò ritrovato quello, che veramente la sappia.

CA-

CAPITOLO VII.

Istruzione quinta sopra il modo, con che si debbono segnare li punti conteggiati dalle carte accusate.

IL segnar punti vuol dire, che dopo avere conteggiato quello, che s'accusa prima di giocare, cioè in quanto al valore delle sequenze, o Pariglie accusate, e fatta la somma d'essi punti, è necessario il porre avanti di se, o del Compagno tanti segni, o sieno Ferlini, o Lupini &c. quante sono le decine d'essi punti, per farne memoria, perchè scordandosi di segnarli, sarà come se non si fossero accusati, non potendo più, se si vince, aggiungerli alli suoi punti. Avvertasi però, che se tali punti segnati non perveranno a formare decine intere, in tal caso, o che i numeri, che vi restano dopo l'ultima decina compita, arrivano alla metà d'altra decina, e allora si conteggiarà, come se la decina susseguente fosse veramente compita; o non arrivano alla metà come sopra, ed al-

allora i punti, che faranvi di più dell'ultima decina compita, si ommetteranno. Eccone l'esempio: se i punti segnati saranno 14, o 34, tu segnarai solo 10, o 30, se poi saranno 15, o 35 allora segnarai 20, o 40, e cioè due, o quattro Lupini. La ragione si è, che siccome si guadagna accusandone 15, o 35 &c. arrivando questi punti alla metà della decina; così si dee perdere accusandone 14, o 34, stante il non arrivar essi alla metà della detta decina. Si dee avvertire, che bisogna segnare li punti accusati avanti che sia coperta la prima presa di carte. La parte, che segna meno punti di quello che accusa, non rifiuta; ma perde quei punti, che non segna.

V' è un' altra maniera di segnare, ed è quella di mettere in piatto le Partite, la quale si spiegherà nell' Istruzione seguente.

CAPITOLO VIII.

Istruzione sesta sopra il segnare le Partite nel Tondino, e quanti Onori vi sieno in questo Giuoco.

ALtro è il segnar punti, altro il segnar Partite. Circa le Partite, questo vuol dire porre nel Piatto, o Tondino li segni delle Partite, che dalli punti si sono ricavate. Bisogna dunque sapere, che ogni Partita, cioè ogni grana, che si mette nel Tondino, equivale a 25 punti. Per esempio: chi avesse fatto 200 punti, cotesti si riducono in 8 Partite, perchè 8 via 25 fa 200 punti; e chi avesse fatto 325 punti, dee andare con 13 Partite in Piatto; ed in questa maniera si dee proseguire in tutti li punti, che si possono fare. Si dee però avvertire, che facendo 324 punti, non si considerano, che per 300 punti, non dovendosi mettere nel Tondino che 12 grane, perchè non arrivano alli 25 punti, che formano una Partita; perciò questi punti vanno a male, come non si fossero

fat-

fatti: e così ſuccederebbe a chi faceſſe 349 punti, mentre non arrivando al 50 non può mettere più di 13 grane nel Tondo per le ragioni addotte di ſopra nel Capitolo VII; il che ſervirà di norma per tutti li caſi conſimili. Oltre le Partite, che con li punti ſi fanno, ſi mette ancora nel Tondino in altra maniera delle grane, guadagnando gli Onori, che dà il Giuoco. Coteſte Onoranze ſono ſtabilite, come foſſero leggi del Giuoco; perciò è neceſſario il deſcriverle.

In primo luogo, chi è il primo a porre nel Piatto, dee mettere di più 10 Partite; queſto ſi chiama Onore, o Onoranza, e quando arriva alla ſomma di dieci grane, vi ſi dà il nome di Occa, termine particolare di queſto giuoco, per non dire 10 Partite. Chi fa a monte quando diſpenſa le carte, perde 5 grane. Chi ſcarta, s' egli perde la giocata, la parte contraria, che vince la mano, ne dee porre 5 di più. Chi la tiene, e che vinca la giocata, ne pone 5 per la tenuta, ed altre 5, perchè li Contrarj hanno fatto le carte, che ſono 10 Parti-

tite di più . Chi la tiene, s' egli perde, allora li Contrarj ne mettono ſolamente 5; e chi fa le carte, ſe vince la mano, non ha niſſun Onore, quando li Contrarj non l' abbiano tenuta. Chi piglia il *Bagattino* alla parte contraria, ne vince 5, e chi piglia il *Mondo*, altre 5. Chi vince la giocata ſenza li *Contatori*, ha un' Oca d' Onore, cioè 10 Partite di più. Ancora le grane, che d' avanti ſi ſono ſegnate per ogni parte, per li punti accuſati, diventano Onori; e perciò chi vince, dee mettere in Tondo tante Partite di più, quante grane ſono ſtate ſegnate. Chi accuſa tre *Mori*, dee mettere un Oca in Piatto. Chi quattro, due. Chi tre *Tarochi*, un' Oca, e chi quattro, due. Chi tre *Re*, una, e chi quattro, due Oche. Accuſando poi le ſequenze, vi ſono li ſuoi Onori; e in queſto ancora s' oſſerva la regola generale, che avendo meno di tre ſequenze, non vi ſono Onori. Accuſandone dunque tre, ſi ha d' Onore un' Oca; accuſandone quattro, 2, cinque, 3, ſei, 4; e così proſeguendo: perchè a tutte le ſequenze, che vi ſono di più delle

tre ſequenze, vi ſi dee accreſcere un' Oca d' Onore per ciaſcheduna ſequenza. Gli Antichi uſavano, che quando uno accuſava molte ſequenze, duplicavano gli Onori: così ad uno, che aveſſe accuſato quattro ſequenze, davano 2 Oche, cinque, 4 Oche, ſei, 8 Oche &c. per eſſere più difficile l' accuſarne molte, che l' accuſarne ſemplicemente tre. Se nell' accuſare molte ſequenze vi foſſero tre *Tarocchi*, tre *Re*, e tre *Mori*, o pur Criccone; gli Onori di queſte carte non ſi confondono con gli Onori delle ſequenze; e perciò ſi debbono ſegnare le ſue Oche nel Tondino tanto quanto foſſero accuſate ſeparatamente. Chi accuſa Criccone, ha 2 Oche d' Onore. Gli Antichi, quando accuſavano il Criccone formato da quattro Pariglie, duplicavano gli Onori, cioè 4 Oche; e ſe foſſe ſtato di cinque, 8 Oche: ſiccome al preſente il Criccone ſemplice di tre Pariglie ha di Onore 2 Oche, per eſſere più difficile l' accuſare il medeſimo, che accuſare tre ſequenze. Dunque qualche coſa dovrebbe avere di più d' Onore, quando foſſe

di

di quattro, o cinque Pariglie (caso per altro rarissimo a succedere;) tanto più, che al presente, accusando una semplice Pariglia, cioè li *Re*, e li *Tarocchi*, compita di tutte le quattro Figure, si duplicano gli Onori; ed è pure tanto più facile ad accadere.

Le Cartaccie ancor esse, quando s' arriva ad averne un certo numero, s' accusano, perchè vi sono li suoi Onori; e così ancora de' Trionfi succede. Chi ha 10 Cartaccie, guadagna un' Oca. Chi ne ha 11, due Oche. Chi 12, quattro Oche. Chi 13, otto Oche. Chi 14, sedici Oche. Il medesimo s' intende de' Trionfi. Chi accusa 14 Cartaccie, o Trionfi, vince la partita, perchè trapassa il numero delle 150 partite, che terminano il giuoco. Gli Antichi accusando 14 Cartaccie, o Trionfi, andavano in Tondo con 160 grane; e quando ne accusavano 15, ne mettevano 320. Pure al presente nell' accusare le Cartaccie, li Trionfi, e le semplici Pariglie delli *Tarocchi*, dei *Re*, e la sequenza de' *Mori*, si osserva il giocare Antico, perchè solo in questi casi si rad-

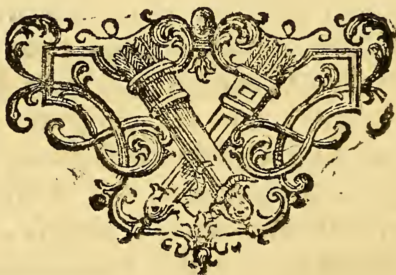
doppiano gli Onori, ad ogni carta, che vi ſi aggiunga. Ma non già così nelle ſequenze, e nel Criccone, come ſi è detto di ſopra. Si dee avvertire che il *Matto* s' accuſa come Cartaccia, ed ancora come Trionfo: ma il *Bagattino*, in queſto caſo, non ſi può accuſare, che per puro Trionfo, o pure per *Contatore*, ſe vi è da contare. Chi non ha Trionfi nelle ſue quindici carte, ha 2 Oche d' onore: in caſo poi, ch' egli ſcartaſſe, e ne aveſſe de' ſcartati; allora non ha d' Onore ſe non un' Oca. Queſti ſono gli Onori, che s' hanno nell' accuſare. Vi ſono degli altri Onori, cioè nelli punti, che ſi fanno, terminata la giocata. Chi arriva a fare 500 punti, ha d' Onore 20 Partite, e queſte ſi uniſcono alle 20 partite, che producono li 500 punti, che in tutto ſono 40 Partite, oltre poi a gli altri Onori, che vi poteſſero eſſere, li quali ſi debbono aggiungere alle dette Partite. Chi fa 600 punti, ha d' Onore 30 Partite. Chi ne fa 700, ne ha 40. Chi ne fa 800, ne ha 50. Chi ne fa 900, ne ha 60. Chi ne fa 1000, ne ha 70. Chi ne fa 1100, ne ha 80

d'

d' Onore. Ancorchè non fosse Marcio, si termina la Partita: perchè dando un 1100, vi vogliono 180 punti segnati, li quali non si possono accusare senza d' avere Onori; e perciò messi insieme, e computati li detti Onori con le 44 Partite, che si ricavano dalli detti punti, e le 80 d' Onore con finalmente le 18 grane, che d' avanti erano segnate, viensi a trapassare il numero delle 150 Partite, termine del giuoco. E tanto più si termina la Partita col dare un 1200, benchè non sia Marcio, il quale ha d' Onore 90 Partite. Chi fa 500 punti senza l' *Angelo*, ha d' Onore 10 Partite; e così se desse un 600, o 700. Gli Antichi però dando un 600 senza l' *Angelo*, avevano d' Onore 20 Partite, e dando un 700 senza lo stesso *Angelo*, 30. Siccome è più difficile il dare il 600, e il 700 senza l' *Angelo*, che non è il dare il 500; perciò volevano, che fosse riconosciuta questa difficoltà, col darvi più Onoranze. V' è ancora un altro Onore, ed è, che quelli che fanno l' ultima presa, hanno d' onore 6 punti, e se vincono la

giocata, li debbono unire alli loro punti.

Fin quì abbiamo ſpiegato gli Onori, che dà il giuoco delli Tarocchini; reſta ora da eſporre il ſignificato de' termini, che s' uſano in queſto giuoco.



CA-

CAPITOLO IX.

Istruzione settima sopra il significato de' termini, che si praticano al presente in questo Giuoco.

ESsendo cotesti Termini stati corrotti da Giocatori, per farsi intendere da Principianti; se ne è fatto tale l'abuso, che nissuno stà alle leggi de' Capitoli, ed ogni Casa, dove si gioca a Tarocchini, fa legge da se, col lasciar correre, secondo i varj genj, varj abusi, che non si dovrebbero permettere; essendochè non solo ne' tempi antichi; ma ancora, non molto ha tempi nostri pochissimi d' essi termini s' usavano. Perciò segnaremo coll' asterisco * certi termini, che nè meno al presente tollerare si dovrebbero, benchè sieno usati da molti; lasciandone intanto qualchedun' altro passare per adattarsi in qualche maniera all' uso presente.

E in primo luogo spiegaremo i Termini, che si dicono al Compagno avanti ch' egli giochi la sua carta.

Sminchj, o pure Sminchj il più bello.

Vuol dire, che giochi il Trionfo principale, che ha nelle mani.

La posso servire d' un piccolo.

Con questo termine si dimostra al Compagno d' avere nelle mani il principale Trionfo.

* *La posso servire per dei piccoli.*

Egli è un termine, che spiega molto, perchè significa al Compagno d' avere nelle mani li due Trionfi principali.

Tiri de' Trionfetti.

Questo vuol dire al Compagno, che giochi de' piccoli Trionfi; ma non il minore.

Vadi giocando, o pur Mincj, Mincj.

Vuol dire al Compagno, che muti giuoco; cioè giochi sequenza, che non sia stata giocata. Questi due termini erano proibiti, e non è molto che si permettono.

Giochi.

Questo termine si usa volendo denota-

re

re al Compagno, che giochi di quella ſe-quenza, che io ho accuſata.

Giochi con loro.

Queſto ſignifica al Compagno, che debba giocare di quella ſequenza, che li Contrarj avranno accuſata.

Giochi di queſte.

Con ciò ſi notifica al Compagno, che torni a giocare l' iſteſſa ſequenza, che allora era ſtata giocata.

Giochi di quelle.

Queſto termine vi ſono pochi, che l' intendano; perchè molti lo confondono col ſopra deſcritto: ma il ſuo ſignificato è di far intendere al Compano, che debba giocare, non la ſequenza, che allora era ſtata giocata; ma quella, che poco avanti ſi era giocata.

Giochi le ſue.

Significa al Compagno, s' egli ha de' *Re* nelle mani, che li giochi. Ancora ſi può ſervire di queſto termine, quando il Compagno aveſſe una carta in pericolo di perderla, ed allora ſi dice queſto termine, acciocchè egli intenda, che ſi ha la maniera di ſalvarla.

Giochi ſempre le ſue.

Queſto termine è quaſi conſimile al ſopraccennato; ma vi è queſto divario, che quella parola *ſempre* ſignifica al Compagno, ch' egli debba giocare ſempre le ſue maggiori, cioè tutte quelle carte, che ſa di certo, che non poſſono eſſer preſe dalli Contrarj, quando ſieno ſtati giocati li Trionfi.

Giochi ſempre delle buone.

Queſto ſignifica al Compagno, che debba giocare delle Figure, dicendogli con queſto termine, che ſi ha delli *Re* nelle mani; il che è un parlar troppo chiaro.

Giochi ſempre delle cattive.

Vuol ſignificare queſto termine al Compagno, che non ſi ha nelle mani niſſun *Re*; è queſto pure è un parlare chiariſſimo.

Giochi pur ſempre.

Vuol dire al Compagno, che giochi ſempre quella ſequenza, che può far perdere alli Contrarj una carta, che molto gli preme di ſalvare.

* *Vadi giocando le ſue.*

Veramente queſto termine è poco

tem-

tempo che si usa, ed ancora al presente non si permette in tutti li Tavolini, dove si gioca: ma per spiegarlo con chiarezza, ecco: se il Compagno avesse accusato un *Re* con le sue Figure, e che vedesse evidentemente, che li Contrarj li potessero rispondere con Trionfo; allora si usa tal termine, acciocchè il Compagno intenda, che dee giocare l' inferiore carta del *Re*, che ha accusato; o pure in altro caso volendo tirare un giuoco: per esempio io ho il fallo della sequenza, che ha accusato il mio Compagno; ed avendo molti Trionfi, e volendogli assicurare nelle mani le sue carte, e potendo rimettere il giuoco nelle mani di esso in un altro Palo, uso questo termine, acciocchè intenda, che dee giocare l'inferiore carta della sequenza, ch' egli ha accusato; dal qual uso ne viene, che si danno molti Marcj.

Torni là.

Con questo termine si notifica al Compagno, che si vuole che torni a giocare di quella sequenza, che fu da molto tempo giocata; e questo termine non è molto che si è messo in uso.

Li faccia andare.

Queſto termine ſignifica al Compagno, che debba giocare quella ſequenza, a cui li Contrarj debbano riſpondere con Trionfo.

* *Mi faccia andare.*

Vuol dire al Compagno, che giochi di quella ſequenza, dove io gli debbo riſpondere con Trionfo.

Spiegazione de' Termini, che ſi uſano nell' atto di giocare.

Batto.

Queſto termine ſignifica al Compagno, che avete nelle mani la carta maggiore della ſequenza, che giocate. Per eſempio l' *Angelo*, nella ſequenza de' Trionfi, e nell' altre quattro li *Re*. Quando queſte foſſero ſtate giocate; allora ſi può fare lo ſteſſo giuoco nel *Mondo*, e così nelle *Regine*; perchè queſto termine ſi può uſare in qualunque carta, purchè ſieno ſtate giocate le carte maggiori. Si uſa ancora il termine di *Battere*, ancorchè non ſi abbia la carta maggiore ſen-

za

za fare alcun giuoco falſo. Per eſempio il mio Contrario gioca Coppe; io riſpondo con una Cartaccia, e dico *Batto*: con queſto medeſimo termine faccio intendere al Compagno, che io hò la *Regina* di Coppe, acciocchè riſponda col *Re* s' egli lo ha nelle mani.

* *Batto forte.*

Queſto è il medeſimo termine di ſopra accennato, con queſta differenza, che biſogna avere nelle mani le due carte maggiori della ſequenza, che giocate.

* *Batto fortiſſimo.*

In moltiſſimi luoghi queſto termine, non è ricevuto, perchè accuſa troppe carte. Vuol però dire al Compagno, che avete tre carte, cioè le maggiori di quella ſequenza, che giocate.

Batto indietro.

Si notifica al Compagno con queſto termine d' avere nelle mani la carta, che va dietro alla maggiore della ſequenza, che giocate. Per eſempio il *Mondo*, nella ſequenza de' Trionfi, e le *Regine* nell' altre. Però vi vuole un' oſſervazione nell' uſare queſto termine: ſe mai il vo-

ſtro

ſtro Compagno (ma non li Contrarj) aveſſe detto *Batto*, per eſempio nell' *Angelo*, o pure in un *Re*; allora ritrovandovi nelle mani il *Mondo*, o la *Regina* di quel *Re*, ſu cui egli vi ha fatto giuoco, biſogna uſare l' iſteſſo termine di *Batto*; mentre queſte carte diventano realmente Battute, per aver il Compagno le maggiori: perchè ſe ſi diceſſe, *Batto indietro*, verreſte a ſignificare al Compagno d'avere ſolamente il *Sole*, o pure il *Cavallo* di quella ſequenza, della quale il voſtro Compagno vi ha ſignificato d' avere la carta maggiore. E ſiccome in qualunque carta ſi può uſare il termine di *Batto*, quando le maggiori ſieno ſtate giocate; così ancora ſi può uſare il termine di *Batto indietro* in qualſivoglia carta, ogni volta non vi ſia nelle carte, che reſtano da giocare, una ſola carta ſuperiore alla detta carta; e purchè il Compagno non vi abbia *Battuto*.

* *Indietro forte, o pure indietro fortiſſimo.*

Queſti ſono termini, che ſpiegano di molto al Compagno, mentre ſi dinota

d'

d' avere nelle mani due, o tre carte di valore, cioè quelle, che vanno dietro alla maggiore di quella sequenza, di cui fate giuoco.

Sono in qualche luogo.

Questo termine si usa al più nella sequenza de' Trionfi, col quale si spiega al Compagno d' avere nelle mani uno de' Trionfi principali della Granda. Si può usare ancora nell' altre sequenze, quando s' abbia il *Cavallo*, o *Fante*.

Stricco.

Vuol dire, che avete in mano una carta consimile di quella sequenza, che giocate.

Striccando.

Significa, che vi resta in mano due carte della medesima sequenza, che giocate.

* *Stricco in niente.*

Questo termine è particolare per il solo *Matto*: perchè giocando l' ultimo Trionfo, e volendo fare intendere al Compagno, che mi resta un Trionfo nelle mani; ma che non prende nulla, uso questo termine, acciocchè il mio Compagno non si sbaglj nel contare li Trionfi.

Me ne reſtano.

Vuol dire, che vi rimane tre carte di quella ſequenza, che giocate.

Sfondo.

Queſto termine ſignifica al Compagno, che vi reſtano nelle mani quattro carte, o più di quella ſequenza, che giocate; fuori però della ſequenza de' Trionfi, perchè queſto termine ha un' altro ſignificato, come ſi vedrà, parlando de' Trionfi.

In Caſa.

Con tal termine ſi obbliga il Compagno a riſpondere con la maggiore di quella ſequenza, che giocate: o pure ſminchiando Trionfo, e che il Compagno non abbia Trionfo da riſpondere, con queſto termine gli dimoſtrate, che il Trionfo, che giocate, non può eſſere preſo dagli Avverſarj, e perciò gli venite a notificare, ch' egli debba riſpondere con quella carta, che più gli preme di ſalvare.

Ne giochi ſempre di queſte.

Significa al Compagno, che quando torna a lui la mano di giocare, che giochi

chi quella medesima sequenza, su cui si è fatto questo giuoco.

Ci vada con quello, che ha.

Questo termine significa al Compagno, che dee rispondere con la carta maggiore, ch' egli si trova avere nelle mani di quella sequenza, che avete giocato.

Quì butto via.

Questo significa al Compagno, che in quella sequenza, in cui usate questo termine, voi non avete nissuna carta di valore.

Tiro a me.

Egli è termine particolare per lo solo *Bagattino*; e usa dirsi al Compagno, quando si corra pericolo di perderlo, acciocchè intenda, che dee ritenere li Trionfi maggiori, ch' egli ha, perchè lo possa salvare. Si può fare intendere al Compagno, senza parlare, l' istesso sentimento, col tirare indietro la carta, quando giocate.

Faccia a me, o pure a me.

Questi due termini hanno il medesimo significato; perchè ogn'uno di questi significa al Compagno, che debba

lasciar correre la presa, cioè, che non vi vada con la carta maggiore. Per esempio uno non vuole, che il Compagno risponda col *Re*, che ha nelle mani. Con uno di questi termini gli fa noto, che dee ritenerlo, e rispondere con una inferiore carta, o perchè non lo perda, o pure per volergli francare in questo modo il detto *Re*, con la sua sequenza, nelle mani. Quando uno avesse bisogno di salvare carta, o più carte, che gli premessero, può usare uno di questi termini, coi quali si fa intendere al Compagno, che dee ritenere li Trionfi maggiori, per poter poi nelle sue prese mettere in Casa quelle carte, che stà più a cuore di salvare: ed in questo caso hanno il medesimo significato del sopra spiegato termine, col solo divario, che in quest' ultimo caso s' adattano a tutte le sequenze, che nell'altro del solo *Bagattino* s'intendono.

Ci vada col più bello.

Questo termine è solamente proprio della sequenza de' Trionfi; il quale significa al Compagno, che risponda col maggior Trionfo, ch' abbia nelle mani.

Ci

Ci vada con quelle, che ha.

Questo termine ha il medesimo significato dell' antecedente, col divario, che questo si adatta a tutte le sequenze, ed il Compagno dee rispondere con la maggior carta, che si trova avere nelle mani, di quella sequenza, che è giocata.

Copra solamente.

Si dinota al Compagno, ch' egli dee rispondere con carta, che sia solamente superiore alla carta, con che avrà risposto il Contrario, venendo ad indicare con questo termine, che l' altro Contrario non ha carta da poter prendere quella presa.

Volo, o Vado.

Ogn' uno di questi termini spiega al Compagno, che si ha nelle mani la Battuta in Trionfo; ma però sola, e che non è accompagnata d' alcun altro Trionfo. L' usare questi due termini non è sempre bene; onde si debbono usare solamente quando il Compagno sia in caso di avere a salvare qualche carta, che gli prema.

La sequenza de' Trionfi ha termini particolari nel far giuoco ne' medesimi, che s' hanno nelle mani: perciò è necessario lo spiegarli separatamente.

Stricco, Striccando, Me ne restano.

Questi tre termini sono li medesimi, che quelli di sopra spiegati; e perciò hanno il medesimo significato.

Particina, o pure piccola parte.

Vuol dire al Compagno, che non si ha che solamente cinque Trionfi, contandovi sempre quello, che giocate.

Parte giusta.

Questo significa al Compagno d'avere sei Trionfi, contando sempre quello, che giocate.

Più della parte.

Significa al Compagno d' avere sette Trionfi, contando sempre quello, che giocate.

Sfondo.

Vuol dire al Compagno d'avere otto Trionfi, contando sempre quello, che giocate.

Quan-

Quanto ſe ne può avere.

Queſto termine ſignifica al Compagno d' avere nove Trionfi, contando ſempre quello, che giocate: la qual coſa però è molto chiara, perchè avendo dieci, o pure 11 Trionfi &c., queſti ſi accuſano, come ſi è ſpiegato di ſopra nell' Iſtruzione degli Onori.

Spiegaremo ora li termini, che ſi uſano verſo il Compagno, quando fa le Carte; purchè li Contrarj abbiano detto a monte.

Queſti termini, che s' uſano al preſente, ſono quaſi tutti proibiti dalli Capitoli delle pene: ma ſiccome ſono grandiſſimamente in uſo; mi è parſo neceſſario di ſpiegare il loro ſignificato. Non ho voluto però mancare di ſegnarne qualcuno con l' aſteriſco, li quali non ſi dovrebbero admettere in alcun luogo; laſciandone correr altri per adattarmi in parte all' uſo moderno. E quì voglio notare uno inſoffribile abuſo di molti, che in vece di far giuoco, moſtrano le Carte al Compagno; le quali quantunque

ſieno cattive, nè vi ſia carta tra eſſe, che rifiuti; ciò non oſtante giammai moſtrar non ſi dovrebbero. Diſcendo ora alla ſpiegazione de' ſuccennati termini; avvertendo intanto che chi voleſſe giocare con rigore, dee ſtare alla legge del Capitolo quinto.

Ho la Regola.

Dicendo queſto termine, ſi fa intendere al Compagno, che ſi ha nelle mani tre buoni Trionfi; o pure una carta da cinque, con due buoni Trionfi.

Ho la Regolina.

Si dinota al Compagno, che ſi ha nelle mani una carta da cinque, con due picciolі Trionfi.

* *Ho li Bugiardi.*

Vuol ſignificare queſto termine al Compagno, che ſi ha nelle mani quattro Trionfi. E perchè ſimili Trionfi promettono molto nel principio; ma nel proſeguimento delle carte pochi ne vengono, e ciò ſuccede ſpeſſiſſime volte; per queſto ſi chiamano *Bugiardi.*

* *Ho l'Arlia.*

Queſto ſignifica al Compagno, che ſi ha nel-

nelle mani due *Re*. Cotal nome d'*Arlia* viene detto da osservazioni fatte, che quando s' hanno due *Re* nelle prime cinque carte, rare volte l' altre carte vengono buone.

* *Ho due Romiti*.

Egli è un termine sporchissimo, che non si dovrebbe admettere a nissun Tavolino: perchè si fa noto al Compagno, che si ha nelle mani il *Re* di Coppe, con quello di Denari, per avere questi due *Re* la Barba; e di quì poi nasce, che il Compagno, che scarta, non fa la scartata a quelli due *Re*.

* *Ho due Pellegrini*.

Questo è l' altro termine consimile a quello di sopra, e nè meno questo deesi tollerare: perchè si spiega al Compagno d' avere nelle mani il *Re* di Spade, e di Bastone, perchè questi non hanno la Barba; ed in questo caso ancora succede, che il Compagno si regola nello scartare.

* *Ho un Romito, o pure un Pellegrino*.

Mercè questi due termini si notifica al Compagno, col primo, d' avere nelle mani il *Re* di Coppe, o di Denari, e coll' altro, quello di Spade, o di Bastoni. Quindi

quantunque questi due termini non sieno così chiari, come li due sopra accennati; pure sono tali, che non si dovrebbero admettere in alcun luogo: perchè si illumina troppo il Compagno, che dee scartare.

Ho tre Trionfetti.

Si dinota al Compagno d' avere nelle mani tre piccioli Trionfi.

Ho una Goccia.

Questo termine significa al Compagno, che si ha nelle mani una Carta da cinque.

Ho un Trionfo, che rifiuta, con un piccolo.

Vuol dire al Compagno, che si ha nelle mani uno de' Trionfi principali accompagnato con un piccolo Trionfo.

Ho due Trionfi, con una stanella.

Questo significa al Compagno d'avere nelle mani una *Regina*, con due Trionfi.

Vi sarebbero degli altri termini da spiegare; ma siccome sono troppo chiari in se medesimi; non occorre farne alcuna spiegazione: come poi niuna spiegazione non si può fare di molti, e varj altri termini, soliti usarsi a capriccio da certi Giocatori, che punto non si dilettano d' osservare le leggi, nell' osservanza delle quali tutto il bello consiste del Giuoco.

CA-

CAPITOLO X.

Iſtruzione ottava ſopra gli Avvertimenti generali nel Giocare.

IN primo luogo biſogna ſapere, che in queſto giuoco vi ſono due claſſi di coſe da diſtinguere nel giocare: imperocchè altre ſono coſe Neceſſarie, ed altre Arbitrarie. Così per eſempio lo ſcartare due carte, è coſa Neceſſaria; ma la qualità delle carte è coſa Arbitraria. Il giocare una carta, è eſſenziale; ma la qualità è in arbitrio: così pure lo *Sminchiare*, *Battere*, e ſimili ſono tutte coſe Arbitrarie. Ora il dar regola ferma di queſte, egli è impoſſibile, per la varietà delle carte, che vengono a' Giocatori; e perciò ſe alcune ſe ne aſſegnano, il più delle volte tutte ſono fallaciſſime. Ad ogni modo fra tante, che vi ſono, ne aſſegnerò alcune: non perchè ſieno in parte oſſervate; ma perchè non ne ſia manchevole affatto queſta mia fatica. Sono queſte ſu qualche poco di ragione fondate: contuttociò ſe loro foſſe la fortuna con-

tra-

traria, non si dovranno mai i Giocatori rammaricare per aver fatto il dovere del giuoco; ma bensì se avranno sbagliato ove la ragione si oppone.

Circa il tenerla.

La regola generale ella è, che quando vi vengono nelle prime cinque carte tre carte da cinque, voi dovete tenerla. Ma siccome chi la tiene, pare che in obbligo sia di vincere la giocata, o pure di non ricevere almen giuoco; quindi per tenerla a dovere, e che difficilissimo sia l'aver gioco, bisogna avere almen l'*Angelo*, il *Matto*, ed un *Re*: perchè non avendo l'*Angelo*, ed il *Matto*, facilissimo è l'aver giuoco, quando le altre dieci carte vi vengano cattive, ancorchè la si fosse tenuta con tre carte da cinque. Ove poscia il Giocatore la voglia tenere a suo modo; egli ha tutta la libertà con qualunque carte; purchè gli piacciano.

Circa il mandarla al Compagno, col dire come vuole.

Il primo, che riceve le cinque carte, al presente abusivamente ha jus particolare di mandarla al Compagno, col dire *co-*

me vuole. Con queſto termine ſi viene a ſignificare al Compagno d' avere delle carte buone; ma non tali da poterla tenere. Per eſempio avendo due *Re*, con il *Sole*, e un Trionfo, ſi può mandarla; come pure avendo l' *Angelo*, e un *Re* con due *Flichetti*, cioè due piccioli Trionfi; e così diſcorrendo. Il Compagno ſi dee regolare con le ſue cinque carte: ſe ſono cattive dee dire *a monte*; quando poi foſſero paſſabilmente buone, cioè s' egli aveſſe una carta da cinque, e due Trionfi la può tenere, quando però il Compagno l' abbia mandata: perchè tra le carte del Compagno, e le ſue ſi viene a tenerla con tre carte da cinque.

Circa lo Scartare.

Per regola generale dello Scartare è il farſi un fallo d' una ſequenza.

Le altre regole poi ſono: che non ſi ſcartano mai *Regine*, quando non foſſero ſole, e nè meno ſi debbono ſcompagnare.

Che ſi ſcartano le Figure in vece di Cartaccie, quando ſi può.

Che ſi ſcarta di quel giuoco, del quale ſe ne ha due, e non di quello ove una ſola

ſe

ſe ne ha: perchè li Contrarj meno vi poſſono far andare in Trionfo, ed ancora è più facile d'avere il *Re*, che avete ſcartato.

Che non potendoſi ſcartare a qualche Palo particolare, ſi ſcartano due figure d'altre ſequenze.

Che ſi dee ſcartare, e non fare le Cartaccie, quando il Compagno aveſſe buono.

Che ſi debbono tenere le ſequenze, e non ſcartarle.

Che avendo cattivo, ed avendo due Trionfi, che ſcavezzino la Granda, ſi ſcartano quelli.

Che avendo ottimo, è meglio non ſcartare in verun modo, per potere rimettere al Compagno il giuoco, quando avrete fatte le voſtre preſe ſicure.

Circa a chi è il primo a giocare.

Egli dee in principio giocar del più lungo giuoco per cercare di cavar li Trionfi alli Contrarj col trovarne la Scartata.

Egli dee nel proſeguimento del giuoco mandar una figura verſo il Compagno, maſſime quando ha ſcartato.

Egli

Egli non deè mài giocar la *Regina*, quando non aveſſe il Compagno fatto un' accuſata, che lo richiedeſſe.

Egli dee proccurar di cavar li Trionfi alla parte contraria; ma non dee mai cavargli al Compagno.

Egli dee giocar di quel giuoco, che ha ſegnato la parte contraria.

Egli non dee mai, eſſendo il primo, giocar il *Re*, ſe non teme il Marcio.

Avendo ſcartato, e dovendo giocare, non dee ſcoprirſi la ſcartata.

Quando ſi ha cattivo, non ſi dee ſegnar punti, ſe non nel caſo di andare nel piatto; e allora ſegnar ſolo li punti neceſſarj per tal effetto.

Circa il Riſpondere.

Non ſi dee mai riſpondere la prima volta con la *Regina*, quando non ſi credeſſe aver il Contrario fatta paſſata, cioè ritenuto il *Re*.

Si dee ſempre dare il *Re*, quando però non s' aveſſe cinque, o più carte del medeſimo Palo; o pure quando foſſe ſicura la ſcartata.

Si dee riſchiare una figura, quando non ſi ſa ove ſia il *Re*.

Non

Non avendo di quel Palo, che è giocato, nè meno Trionfi, non si dee mai rischiar un *Re*, fuorchè ne' casi disperati; o quando non si fosse sicuro, che il Compagno dovesse prendere la presa, e che li Contrarj dessero a quel *Re*, che s' ha nelle mani: ne' quali casi si può rispondere col detto *Re* per metterlo in Casa.

Circa lo Sminchiare, o fare Sminchiare.

Non si dee Sminchiare, nè fare Sminchiare senza il fondamento almeno di due *Re*.

Chi avesse li quattro principali Trionfi della Granda senz'altro di buono, non dee sminchiare, nè fare sminchiare il Compagno. Si potrebbe però dire, *per de' piccoli la posso servire*, quando si voglia adoprare tal termine all' uso moderno; la qual cosa non si dovrebbe permettere.

Quando uno desse ad un *Re*, e che avesse almeno sei Trionfi, essendo chiamato dal Compagno a sminchiare, dee ubbidire; che se poi fosse ridotto a pochi, o non avesse altro che due Trionfi, non dee ubbidire.

Sul principio, quando uno ha sette, o otto Trionfi, con qualche *Re*,

può

può tirarne giù uno per iſcoprir giuoco.

Quando uno ſi trovaſſe nelle mani l' *Angelo*, con ſei, o ſette Trionfi, ne' quali non vi foſſe nè *Mondo*, nè *Sole*, nè *Luna*, e che il ſuo giuoco portaſſe di fare ſminchiare il ſuo Compagno; in queſto caſo non biſogna dirgli che ſminchj: perchè ſi può dare, che il Compagno non abbia ſe non il *Sole*, o pure la *Luna*, ed ubbidendo perda il Trionfo, per lo quale ſi perde la ſequenza della Granda, la quale è molto da conſiderarſi in queſto giuoco. Perciò biſogna avere l' avvertenza di dire al Compagno, che tiri de' Trionfi, e non che ſminchj. Il Compagno dee ubbidire col giocare de' Trionfi, ancorchè aveſſe il *Sole*, o pure la *Luna* nelle mani, facendo però giuoco all' altro, acciocchè intenda ch' egli ha un Trionfo della Granda. Ma in caſo poi ch' egli aveſſe ne' ſuoi Trionfi *Sole*, e *Luna* unitamente; allora egli dee ſminchiare il *Sole*, o pure la *Luna*: perchè eſſendo quaſi ſicuro di non perdere la ſequenza della Granda, può giocare uno di coteſti Trionfi. Mi è piaciuto di dare

que-

questo avvertimento, avendo veduto molti, che giocano, perdere questa sequenza per non saper far giuoco.

Circa al Battere, e tirar indietro la carta.

Per lo più è sempre bene il battere ogni volta che si ha la carta maggiore di qualsivoglia giuoco, o sequenza.

Non si dee tirar indietro senza fondamento alcuna carta: perchè con questo segno si dinota al Compagno, senza parlare, che lassi correre la presa. Il Compagno dovrebbe sempre ubbidire, ancorchè ne avesse assai.

Per fine qualsivoglia giuoco arbitrario si può fare, ancorchè falsamente, per ingannare la Parte contraria.

Daremo certi altri avvertimenti generali per quelli, che vogliono principiare a giocare questo giuoco.

In primo luogo nell' usare li termini arbitrarj sopraccennati, non bisogna ingannare il Compagno. Per dare idea di questi giuochi, daremo qualche esempio, cioè

cioè io dico *Stricco*, ma in realtà di quella ſequenza, in cui ho fatto giuoco, ne ho più d' una; queſto è giuoco falſo. Così il dire io *Batto* in Trionfo, non avendo il vero Trionfo, in cui dovrei *Battere*, o il dire *non ne ho più* della ſequenza, che gioco, avendone due carte, e ſimili. L' uſare pertanto tali aſtuzie, non è ſempre bene; e perciò ſi debbono uſare ſolamente quando ſi può ingannare li ſoli Contrarj, e non il Compagno. Quando uno ha buone carte, dee regolare il giuoco, quando egli ſia capace di regolarlo; ſe nò, dee fare intendere al ſuo Compagno quello, che ha nelle mani, con l' uſare i termini preſcritti, acciocchè il Compagno poſſa regolare la giocata. Nel qual caſo però, quand' uno cioè abbia buone carte, io lo conſiglierei, quantunque novizzo nel giuoco, a provarſi a regolare il giuoco, eſſendo queſta la maniera di diventar giocatore, nè abbattendoſi ſempre in Compagno, che ſappia; ma in taluno alle volte, che vi fa fare ſolenniſſimi ſpropoſiti. Che ſe poi v' incontraſte in Compagno, che ſapeſſe il ſuo conto, e

intendeſſe il giuoco a dovere, il laſciarvi regolare da eſſo, non potrebbe tornarvi che in bene. Avendo poi uno cattive carte, e che il Compagno le abbia buone, non dee far altro, che dargli que' lumi, che a lui biſognano col fargli giuoco. In riguardo a che vi voglio dare una regola, che in un certo caſo da pochi giocatori è oſſervata. Ma per ſpiegarmi con chiarezza, darò un eſempio: Fate dunque che il voſtro Compagno abbia moltiſſimi Trionfi, con li quali abbia ſtrionfato voi, ed i Contrarj ancora; e proſeguendo egli a ſminchiare, voi vi ritroviate, per eſempio, nelle mani *Re*, e *Regina* di Spade con altre carte della medeſima ſequenza: in queſto caſo avete da buttar via le carte dell' altre ſequenze, dove non avete carta ſicura, col dirgli *Quì butto via*, e così fare in tutti quei Pali, dove ſicure carte non avete: perchè in tal guiſa operando, venite a ſignificare al Compagno, che in quella ſequenza, in cui non gli avete fatto giuoco, avete delle carte ſicure, cioè le maggiori: e ciò ſi fa in queſto modo, perchè volendo dar

un

un giuoco, non bisogna buttar via nissuna carta, che possa essere franca, cioè che non possa essere presa dalli Contrarj; mentre succede a molti Giocatori, che volendo far giuoco nella sequenza, dove hanno le Battute, cioè le carte maggiori, ne viene, che non possono più buttar via le carte false, che hanno nelle mani, e dove si sarebbe potuto dar un giuoco, non lo danno, per esservi rimasta una carta falsa nelle mani, per la quale li Contrarj hanno potuto salvare dei *Re*. Il fare sempre giuoco in ogni carta, che si gioca, non è bene: perchè un bravo Giocatore fa solamente quei giuochi, che dee fare per illuminare il Compagno. Per regolare dunque bene il giuoco, in primo luogo bisogna contare li Trionfi, che sono stati giocati, ed osservare nell' istesso tempo la qualità de' medesimi, per poter far giuoco nelle Battute; così ancora nelle altre sequenze si debbono tenere a mente le carte, che sono state giocate, almeno le maggiori: e dalli giuochi, che li Contrarj fanno, e da quelli, che vi fa il vostro Compagno, e con le carte, che

avete nelle mani, e con quelle, che fossero state accusate, si fa il raziocinio delle carte, che quello ha, e quanti Trionfi abbiano gli altri, e da ciò poi si ricava, se voi dobbiate sminchiare, o no, se dobbiate giocare la tal carta, oppure la tal altra, e si conoscono ancora i giuochi falsi, che li Contrarj possono fare. Perciò, quando si voglia giocare questo giuoco da perfetto Giocatore, vi bisogna memoria, e raziocinio, accompagnato poi dalla fortuna: non essendo buon Giocatore quello, che soltanto osserva puntualmente le regole sopra descritte, usando a puntino delle azioni necessarie di questo giuoco; ma bensì quello, il quale sà vincere, o almeno perdere il meno sia possibile, bene usando delle azioni arbitrarie di questo giuoco medesimo.

E quì desidererei, che questo Giuoco, che bene giocato è assolutamente uno de' più bei giuochi, che si pratichino, fosse giocato con più pulitezza, come solevasi molti anni addietro. Ma siccome da varj Giocatori, che a' nostri tem-

pi

pi lo giocano, vedo pur troppo di non poterlo ſperare; avanzo le mie più caloroſe premure, perchè quelli, che ſtanno ſu le moſſe d' impararlo, imparino a giocarlo con maggior rigore. Quindi è, che oltre alle dette coſe, avverto i novelli Giocatori primieramente a non aſſuefarſi a lamentarſi, avendo cattivo, o rallegrarſi, avendo buono: perchè ciò è un illuminare li Contrarj, e più che probabilmente pregiudicare a ſe medeſimo. Si dovranno in ſecondo luogo guardare di non avvezzarſi a far cenni al Compagno in vece di fargli giuoco: perchè queſto ſarebbe avvezzarſi un Giocatore impulito, e ſi potrebbe ancora correr pericolo di trovar lite con li Contrarj. Per ultimo dovranno ſapere, che ſiccome prima di principiare il giuoco, ogni Giocatore dà parola implicitamente di giocare a tenore delle leggi ſtabilite per queſto giuoco; così quando uno per qualunque accidente, o inavvertenza non le oſſervi (che ſi chiama rifiutare, cioè mancare della fede, e promeſſa fatta) dovrà ſoggiacere alla pena, che

s' incorre. Ma non essendo, come dissi, mia intenzione perfezionare alcuno nelle finezze del Giuoco; perciò non voglio innoltrarmi in cose difficilissime da spiegarsi, che altro appunto non sarebbe, che volere ingolfarsi nel Mare, quando è in tempesta, per restarvi sommerso.



CAPITOLO XI.

Che contiene li Capitoli delle pene, che si possono incorrere in questo giuoco, per chi ha voglia di giocarlo a dovere.

1. CHi scarta, non può scartare carte da cinque, e scartandone una di queste, rifiuta, e la detta carta và alla parte contraria, supponendosi sempre, che l' avrebbe perduta, se non l' avesse scartata. Scartandosi una Carta, rifiutasi, così tre &c. Se li Contrarj, terminata la giocata, se ne accorgessero, dovrà il rifiutante levare dal piatto tutte le Oche, che avesse messo in Tondo, o qualunque altro onore: perchè sono stati messi dopo d' avere rifiutato.

2. Giocandosi da uno carta di una sequenza, tutti sono obbligati a rispondere con carta della stessa sequenza, e non ne avendo, con Trionfo, e giocandosi Trionfo, rispondere con Trionfo; altrimenti chi così rifiuta non conterà. Che se poi

alcuno non aveſſe Trionfo, e nè meno carte della ſequenza, che è giocata, allora può riſpondere con qualunque carta, ch' egli voglia.

3. Se nel dare le carte ſi ſcopriſſe per accidente qual ſi ſia carta, non s' incorre in pena alcuna.

4. Chi dirà a monte in cinque carte, o in dieci, non dovrà voltarſi le altre alla faccia prima che ſia riſolto il sì, o il nò di fare a monte; altrimenti non conterà.

5. Chi dirà a monte, non potrà ſopraggiugnere al Compagno altro, che dire: *ho cattivo: fate a monte, o regolatevi con le voſtre*, ſenza moſtrar le carte; e chi dirà da vantaggio, non conterà.

6. Chi darà male le carte, non conterà, e dovrà ſcartarne due, e ſeguire il giuoco: ma ſe mancaſſe una carta, o più nel mazzo, la qual foſſe per terra, o in altro luogo, o eſſendovene di più, dovrà quello, che farà le carte, tornarle a rifare, mentre ſe ne accorga; altrimenti non accorgendoſene, e giocando il giuoco, non conterà.

7. Chi

7. Chi nel dare le carte ne desse una mano intera di più, o di meno, cioè si sbagliasse di cinque carte, dovrà in tal caso buttarle via, e li Contrarj metteranno nel loro piatto cinque Partite, come se quegli avesse fatto a monte, e faranno le carte.

8. Chi avrà detto di avere scartato, non potrà far altra scartata.

9. Chi giocherà carta da cinque, da quattro, o Trionfo, che in se rifiuti, non toccando a lui a giocare, non conterà; e così ancora giocando qualunque altra carta minore, se vi farà giuoco sopra, o che il Contrario gli risponda prima che la ritiri, non conterà.

10. Chi chiamerà a sminchiare, o farà qualunque altro giuoco al Compagno, non stando a lui a giocare, non conterà.

11. Chi dovesse giocare, ed in cambio facesse giuoco, coll' invitare il Compagno a qual si sia giuoco, non conterà.

12. Chi guarderà alla scartata del Compagno, o de' Contrarj, non conterà; come pure chi anche per disgrazia, e accidente la scoprisse, non conterà.

13. Chi

13. Chi giocata avrà la ſua carta, e che il Contrario gli abbia riſpoſto con la ſua, non potrà più replicare il ſuo giuoco; altrimenti facendolo, non conterà; eſſendo permeſſo far giuoco ſopra la propria carta prima che il Contrario riſponda, e non più oltre.

14. Chi nel vedere le ſue carte cattive ſi sdegna, e getta le carte in Tavola, non volendole giocare, o pur parte, egli è obbligato alli Contrarj far loro buono il giuoco Marcio.

15. Niſſuno in alcun tempo potrà fare ſe non un ſolo giuoco; e così chi per eſempio giocando tiraſſe a ſe la carta, e poſcia le batteſſe ſopra, e diceſſe *Sminchiate*, e poſcia replicaſſe: *non mi date faſtidio: non ſtate per me*, *&c.* non conterà.

16. Per vietare ogn' inconveniente, e sfuggire ogni litigio, che poteſſe accadere nell' accuſar punti, dovrà quello, che accuſerà, porre ſu la Tavola le ſequenze, e tutto quello, che vorrà ſegnare; altrimenti non ſe gli farà buona coſa alcuna. Poſto poi ch' egli avrà in Tavola, non ſarà più obbligato, come-

mechè richiesto, a manifestare le carte accusate.

17. Chi nell'accusare Sequenze, o Pariglie, mostrerà qualche altra carta di qual sorte si sia, non conterà.

18. Chi segnerà più punti di quello abbia accusato, non conterà; e li Contrarj, ancorchè facessero semplicemente una sola presa del valore d'un punto, vinceranno la giocata, per aver fatto un punto di più de' loro Avversarj; siccome per vincere ogni mano, che si gioca, non vi vuol altro, che fare un sol punto di più. Nel qual caso, benchè non possano mettere nel piatto partite, per non essere arrivati alli 25 punti, che formano una partita; debbono però mettere in Tondo tutti gli Onori, che loro si competono, e fra questi tutte quelle grane, che d'avanti sono state segnate dalli Contrarj.

19. Chi mostrerà le carte, credendo che sieno tutte sue, non essendo, non conterà. Anticamente, ancorchè fossero tutte sue, era rifiuto: perchè, se non altro, il Compagno poteva rifiutare.

20. Se due Compagni ambi ſegnaſſero li punti, che avranno accuſati, dovrannoſi pigliare li meno ſegnati: non potendoſi tenere diviſe le grane, che ſi ſegnano delli punti accuſati; ma un ſolo le dee tenere.

21. Chi ſi ſcorda di ſegnare li punti, egli è come non foſſero ſtati accuſati, mentre gli ha perduti per non averli ſegnati. Ma ſe la parte contraria vince la giocata, aggiunge alle ſue partite tutte quelle grane, che ſi dovevano ſegnare per detti punti.

22. Anticamente nel giocare la carta, quando quella ſi era ſpiccata dalla mano, non ſi poteva ripigliare indietro, come al preſente, quando uno è il primo a giocare, o pure riſpondendo, quando la carta giocata ſia della medeſima ſequenza di quella, che è ſtata giocata, allora è rifiuto ripigliare indietro la medeſima carta. Ma al preſente abuſivamente ſi uſa in tutti li Tavolini, che quando uno riſponde con carta, che non ſia della ſequenza, di cui aveva da riſpondere; quand' ella in ſe non rifiuta, e pur-

e purchè non abbia fatto giuoco, e che il Contrario non gli abbia risposto sopra, non è rifiuto, e la torna a riprendere, tornando a rispondere con la carta, che doveva giocare.

23. Chi farà le carte, non toccando a lui, come saranno levate, o dall' Avversario sarà detto le dia, dovrà seguitare a darle

24. Chi si sia è in tempo ad aggiustare li conti, cioè le partite, che vanno in piatto, fino a tanto che le carte da darsi non saranno levate. Gli Onori, cioè le Oche, che dalli punti accusati si possono avere, queste si debbono mettere nel piatto avanti che sia coperta la prima mano di carte. E così ancora non si sarà più in tempo a segnare li punti, quando fosse coperta detta prima mano di carte.

25. Chi mostrerà carte pregiudiziali, come *Re*, *Regine*, e carte della Granda, cioè fino alla *Saetta*, rifiuterà, ancorchè gli fossero cadute inavvedutamente di mano. Può ancora rifiutare nell' istesso modo con una cartaccia, quando però ella sia divenuta la maggiore della

sua

ſua ſequenza, cioè che ſieno ſtate giocate le ſue principali. L'iſteſſa ragione milita per un Trionfo piccolo.

26. Uno, che rifiuti nel giocare, non può contare. Ma s' egli avrà accuſato de' punti bene, per eſempio 50 punti, e ſegnati a dovere, queſti valeranno; e quando mai li Contrarj non arrivaſſero a ſuperare detti punti, egli vincerà la giocata, benchè abbia rifiutato; e la vince per li punti accuſati, e ſegnati a dovere: perciò dee mettere in piatto le due partite, che dalli 50 punti ſi ricavano, col aggiungervi le grane, che ſono ſtate ſegnate, eſſendo queſte onori del giuoco, come pure tutti gli Onori, che vi poteſſero eſſere.

27. Chi dopo d'aver rifiutato una volta, gioca alla peggio, dicendo fra ſe: in ogni modo ho rifiutato, e và rifiutando ſempre più, (per la qual coſa può ſuccedere, che li Contrarj non poſſono dar giuoco,) ſecondo la regola, che anticamente s' uſava, dovrebbe perdere per la ſeconda volta che rifiuta 10 Partite, o Peſi, per la terza 20, per la quarta 40, per la quinta

ta

ta 80, per la sesta 160 &c., e così pure il suo Compagno, s'egli ancora rifiutasse. Al presente queste pene non usano; ma è sempre un giocare impulito.

28. Chi dice ad uno de'Contrarj: Avete rifiutato: secondo l' uso antico, trovandosi mendace, dovrebbe perdere 10 Partite, o Pesi: la qual penale era stabilita, perchè uno per vedere tutte le carte giocate, per qualche suo fine, potrebbe sempre dire, quando gli piacesse: il tale ha rifiutato. Presentemente non v'ha tal penale; ma bensì s'usa mostrar le prese per giustificarsi del rifiuto. La qual cosa, a dir vero, stà male, perchè ogn' uno con questo mezzo termine può, sempre che voglia, vedere tutte le carte giocate. Perciò mi parrebbe bene che per deludere qualunque mala intenzione, si dovessero mettere da parte tutte le prese fatte fino a quel punto, che il Contrario vi dice: Voi avete rifiutato: mostrandosi soltanto finita che sarà la giocata quella tal presa, per cui pretendeva che voi aveste rifiutato, acciocchè veda se sussista il rifiuto, o no: tenendo

fra

fra tanto tutte le altre prese per ordine senza mescolarle insieme, come è regola prescritta del Giuoco, che debbasi fare generalmente di tutte le prese.

29. Se ad uno nel giocare cade una *Regina*, o un *Re*, o altra Carta, che rifiuti, e la parte Contraria accusa la detta Carta; allora tutte due le Parti hanno rifiutato: una Parte per esserle caduta la Carta; l' altra per averla pubblicata; quando però non stesse talmente esposta in Tavola, che da tutti li Giocatori fosse veduta: nel qual caso non dee condannarsi a rifiuto chi pubblica la detta Carta in tempo, che la medesima è alla vista di tutti. Che se poi non l' abbia veduta che la parte Contraria, si dee aspettare, che quello, a cui è caduta, la giochi, e allora dirglielo, per la ragione addotta di sopra. Ma perchè potrebbe trovarsi qualcuno, che lo negasse, o che uno de' Contrarj, fingendo d' averla veduta, gl' imputasse il rifiuto in altra Carta, che non è, e così nascere del contrasto; perciò dee chi l' ha veduta specificarla in segreto a qualcheduno

de'

de' Spettatori, o non essendovene, al Compagno di quello, a cui è caduta la Carta, e allora poi dirlo, quando quella venga giocata: avvertendo, che nel primo caso sopraccennato tutti debbono andare a Monte, e se d'ambe le Parti vi fossero de' punti segnati prima del rifiuto, quelli vincono la mano, che ne avran più segnàti.

30. Il mostrare tre *Mori* prima del tempo di segnare, non è rifiuto, per essere carte, che nulla servono di regola, e perciò è permesso di segnarle. Ma il mostrarli tutti è quattro prima del tempo, è rifiuto, perchè si mostrano quattro Trionfi, e ancora perchè si segnano due Oche nel Tondo; il che non è permesso di fare.

31. Se uno giocasse due carte, senza avvedersene, avvedutosi poi dell' errore le volesse ripigliare; allora li Contrarj sono padroni, se vogliono, che la carta toccante la Tavola sia la giocata, purchè sia scoperta. Diamo il caso che uno giochi la *Regina* di Bastoni con una cartaccia di Spade, e questa sia quella, che

tocchi la Tavola: in tal caſo, eſſendo eſſa ſcoperta la *Regina* di Baſtoni, rifiuta, ancorchè foſſe ſtato giocato Baſtoni, ſiccome non è la vera carta giocata; ed eſſendo ella in ſe carta, che rifiuta, è tanto quanto gli foſſe caduta dalle mani, e perciò non conterà. Se poi in cambio della *Regina*, foſſe ſtata una Cartaccia di Baſtoni, non è rifiuto: perchè ammettendoſi quello, che nel numero 22 ſi è ſpiegato, ſi dee ammettere ancor queſto come caſo conſimile; e perciò può il Giocatore ripigliare la cartaccia di Spade, laſciando però quella di Baſtoni, ſe foſſe ſtato giocato l'iſteſſo Palo.

32. Se quattro Giocatori ſi mettano a giocare ſenza aver determinato di quanto intendano giocare, e terminato che abbiano poi di giocare, vi naſca controverſia; il dubbio ſi riſolve in queſto modo: che abbiano giocato di quello, che è più in uſo a farſi in quel luogo, ove giocavano.

33. Chi ſchianterà le carte prima che ſieno cavate, le pagherà.

34. Niſſuno potrà giocare ſopra la carta

ta dell' altro, ſino che al primo non ſiaſi ſpiccata la carta di mano, e non abbia finito di fare il giuoco; altrimenti non conterà.

35. Si proibiſce l' uſare qualunque termine con equivoco, come ſarebbe il dire *Chiate*, dovendoſi chiaramente dire *Sminchiate*: così ancora nell' accuſare le Sequenze, e le Pariglie in voce, non ſi dee uſare alcun equivoco; altrimenti uſandolo, non ſi conterà; ed è ancora un grande abuſo, benchè ſia tolerato, l' accuſare le carte in voce.

36. Se uno, in vece di badare al giuoco, chiarli, ed eſſendo l' ultimo a riſpondere, dimandi di chi ſia la preſa, li Contrarj non hanno obbligo di dirglielo; poſſono però avviſarlo, ſe vogliono. Ma il ſuo Compagno non può parlare, ſiccome non può replicare alcun giuoco, quando il Contrario ha riſpoſto ſopra la ſua carta, nè meno può dargli alcun lume, o accomodargli ordinatamente le carte; altrimenti avrà rifiutato, è non conterà.

37. Chi avendoſi cavato il *Matto*,

lo riprende, e nuovamente lo rimette nelle carte, che ha da giocare, rifiutata: perchè qualunque carta, che sia stata giocata, non si può più ripigliare, ed unire di nuovo alle carte, che si hanno nelle mani per giocare; e altrimenti facendo non conterà.

38. Chi per impazienza, o discordia butterà le carte a monte, o farà qualunque altro atto, che renda impedito l'esito, o sia termine del giuoco, dovrà soccombere a perder ciò, che ragionevolmente per possibile poteva perdere, ed oltre al suddetto danno, riporterà la taccia d'impulito.

39. Se alcuno rifiutasse per aver preso maggior numero di punti di quello, che in fatti doveva prendere, (coperta però la prima presa) le rispettive Oche poste in piatto dovranno sussistere, mentre il merito delle Oche è affatto separato dal numero dei punti. Come pure nel caso, che il Compagno segnasse un'Oca, e poscia l'altro segnasse col confondere una Carta, che non v' entrasse, benchè sia rifiuto, e non sieno buoni li punti segna-

gnati, tuttavia l' Oca, che prima del rifiuto fu accuſata, reſta nel piatto.

40 Se uno in cambio di cavarſi il *Matto*, ſi cavaſſe *l' Angelo*, od altra carta; quando egli ſe ne accorga dopo che il Contrario abbia riſpoſto con la ſua carta, o pure eſſendo egli l' ultimo a riſpondere, abbia coperta la preſa; allora non è più in tempo a riprendere la carta, che ſi è cavata in vece del *Matto*, come al numero 22, e 37 ſi dimoſtra. Oltre di ciò in queſto caſo, il *Matto*, che ſi ha nelle mani, biſogna allora giocarlo conforme ſi fa le altre carte; ed in caſo che ſi giocaſſe in una preſa, che rimaneſſe delli Contrarj, ſi perde: perchè ſiccome non ſi può giocare due volte una medeſima carta; così pure non ſi può cavare due volte il *Matto*. E perciò avendo un marcio, ſi dee dare la carta, che ſi è cavata per il *Matto*. Ma accorgendoſene avanti che il Contrario abbia riſpoſto, o avanti di coprire la preſa, allora può riprendere la carta col cavarſi poi il *Matto*. Che ſe poi foſſe carta, che in ſe rifiutaſſe, e che li Contrarj l' aveſſero veduta, o pu-

re ch' egli avesse fatto giuoco nell' atto di cavarsela, egli avrà solamente rifiutato, e non conterà; quando però la detta carta non fosse della condizione, che nel sottoposto numero 41 si descrive; perchè in tal caso dovrà soggiacere alla pena contenuta nel detto numero.

41. Qualunque rifiuto dee avere la sua pena. Ma per lo corrotto abuso, che presentemente regna, vi sono de' rifiuti, che nissuna pena non hanno; e perciò darò un esempio. Uno gioca Bastoni: il Contrario gli risponde col *Re* di Spade, avendo delle carte di Bastoni nelle mani, e ciò lo fa per essere in pericolo di ricevere un giuoco, e non avendo carte nelle mani della medesima sequenza del detto *Re*, usa questo stratagemma, acciocchè il suo Compagno veda ch' egli ha il *Re* di Spade, perchè si possa regolare nel buttar via le sue carte, col tenersi nelle mani le maggiori d' un' altra sequenza; e mostrando d' essersi sbagliato, dice io ho rifiutato, e riprende il suo *Re*, giocando poi la carta, che dovea giocare: questo rifiuto non ha alcuna pena; perchè

chè quando non ſi vinca la giocata, il non contare non è pena; e pure queſto rifiuto può dare del danno alli Contrarj, coll' impedirli di non aver potuto dare un Marcio, o diminuir loro un giuoco, e di un 700, che poteva eſſere, farlo divenire ſolo un 500. La qual coſa parrebbe che doveſſe ſoggiacere alla pena al numero 22 deſcritta; ed oltre a ciò che chi così rifiuta doveſſe perdere le ragioni, che nella ſua carta aveva: come ſuccede, per eſempio, nel caſo che uno giochi Trionfo, ed il Contrario riſponda con altra carta, quando egli ha ſolo il *Bagattino* da riſpondere; dove l' uſo è che li Contrarj lo obbligano a riprendere la ſua Carta, e riſpondere col *Bagattino:* perchè il rifiuto non dee mai eſſere di pregiudizio alli Contrarj, e tutto il pregiudizio poſſibile dee ſtare contra chi falla, non dovendoſi ammettere per niſſun conto il falſo, ed inſuſſiſtente aſſioma, che dice che non ſi poſſono avere due pene; ma bensì l' altro, che a chi rifiuta toccano Mazza, e Corna; quindi ancora eſſendo, che ol-

tre al rifiuto, si usa altresì il farsi restituire le carte, che fossero state prese indebitamente, ancorchè la presa sia coperta. D' onde vedesi chiaramente, ed inferir si dee senza pericolo di fallo, che se in quest'ultimo caso per le addotte ragioni i Contrarj hanno gius di poter fare le suddette cose, quantunque per ciò stesso non siavi legge stabilita; molto più a tenor delle medesime aver lo debbono nell' altro sopra esposto, per cui v'ha determinata legge, e così poter dire questa carta è giocata, dee essere giocata; oppure: ripigliatevi la vostra carta, che non intendiamo che sia giocata, quando sia di loro pregiudizio. Le quali ragioni tutte, sebbene da molti Giocatori poco, o nulla saranno considerate; non ho io però voluto lasciarle: avvertendo che chi non istà alle leggi dei Capitoli, non si dirà giammai buono, e pulito Giocatore, e che ogn' uno star vi dee, tanto più avendoli adattati in parte alla moderna corruttela di tale studioso Giuoco.

CAPITOLO XII, ED ULTIMO.

Di varj Giuochi, che co' Tarocchini si fanno.

NOn voglio terminare queſta mia, qualunque ella ſiaſi, fatica, ſe prima non avrò dato un' idea almeno groſſolana di varj Giuochi, che co' Tarocchini ſi fanno. Ed eſſendo che queſti ſono ſtati capricciosamente inventati dalle perſone, e che ogni perſona altri ne può inventare di ſuo capriccio; voglio ogn' uno avvertito, che quelle regole ſolamente io eſporrò, che univerſalmente in tali giuochi vengono dai più oſſervate, e che di quei giuochi io parlerò ſoltanto, che ſono in preſente più praticati. E ciò pure intendo io di fare, non già per quelli, che ſanno ben giocare in Partita, atteſochè queſti tali, una ſola volta vedendoli giocare, ſenza alcuna deſcrizione gli apprenderanno ſubito con ſomma facilità; ma bensì per li principianti, e che poca hanno, o niu-

niuna pratica della Partita. E prima =

Del Giuoco detto Milloni.

Questo è un giuoco, che si fa in due, col prendere venti Carte per uno, e due di più per quello, che fà le carte, per scartare. Dee poscia l'uno, e l'altro de' Giocatori fare lo scarto di dieci carte, col dare per ordine di mano le sue dieci, cosicchè ne restino venti per cadauno, collo scartare all'uso di Partita le due il Cartaro. Viene detto Millone, perchè si va sino alli punti mille, con questo che essendo vicini alla detta somma, chi non è fuori con le prime carte, ed avanti di scartare le dieci, si fa a giuoco terminato, e chi avrà sorpassato più il Millone, quello guadagna. Nel caso che uno volesse lasciare alcune carte per non fare lo scarto di tutte le dieci, dee avvisarlo all' Avversario, a di cui piacere stà il voler prenderle, o lasciarle, col regolarsi nello scarto suddetto; e succeda poi che le prenda, o nò, sempre si debbono dare di seguito. A questo Giuoco pure il cinque dà dieci, con questo che rare-

vol-

volte ſi rifiuta, potendo moſtrare qualunque carta, non tornando ciò in pregiudizio, ma bensì in vantaggio dell' Avverſario. Allora ſi rifiuta, che ſi dà male le carte, che ſi ſcarta in vece di dieci altro numero, che ſi volta alla faccia le venti carte ſenza ſcartata, o finalmente ſi mette alla faccia una carta dell' Avverſario. Che è quanto in riſtretto mi è piaciuto dire di queſto Giuoco.

Del Giuoco della Cinquina.

Queſto giuoco ſi gioca in due con cinque carte per ciaſcheduno, e quello, che fa più punti, vince la giocata, e ſegna nel Tondino tante grane, quanti punti egli ha fatto. Biſogna ſapere, che ogni punto, che ſi ſegna, ha il valore della moneta, che avete preſcritto di giocare; e perciò non ſi adopra altro che un Piatto per ſegnare li punti, perchè ſerve per l'uno, e per l'altro, quando ſi reſta vincitore. Queſto è il giuoco più precipitoſo, cioè da perdere, che ſi uſi con le carte de' Tarocchini.

Del Giuoco de' Centini.

Queſto è un giuoco, che ſi gioca in

quat-

quattro, due contra due; con cinque carte per ciascheduno, e quella parte, che prima arriva a fare 100 punti, vince. Si gioca ancora in due con cinque carte per ciascheduno, e quando una parte non arriva a fare 50 punti, lo perde doppio.

Del Giuoco de' Quarantacinque.

Questo si gioca in tre, o in due, con dieci Carte per ciascheduno, e chi prima arriva a fare 45 punti, vince. Vi sono due modi nel giocare questo giuoco, cioè a punto per punto, che vuol dire, che si dee segnare i soli, e puri punti, che si sono fatti, e nell' accusare le Pariglie, e le Sequenze, si debbono segnare li punti precisi, che si accusano; così per esempio chi segnasse 17 punti, non dee segnarne 20; ma solamente 17, e così dee fare di tutti li punti, che si fanno con le carte. Siccome si gioca a chi arriva prima a fare 45 punti, si dee avvertire, che in questo modo di giocare bisogna avere l' avvertenza, che quando si è arrivato ad aver fatto li 45 punti, si dee chiamarsi fuori, col dire io ho vinto, ancorchè vi rimanesse nelle mani del-

delle carte da giocare: perchè ſeguitando a giocare vi potrebbe ſuccedere, che il voſtro Contrario, o pure giocando in tre, che uno de' voſtri Contrarj arrivaſſe a compiere li 45 punti, e nell' atto d'averli compiti ſi chiamaſſe fuori: nel qual caſo egli vince il giuoco, benchè voi aveſte 50 punti de' fatti; per eſſere legge particolare di queſto giuoco il dover dire ho vinto, dovendo però moſtrare li punti, che fatti avete. Chi li faceſſe in una ſola giocata, vince il giuoco doppio. V'è da notare una ſola coſa, ed è, che ſe uno aveſſe 30 punti, e dovendo giocare l'altra mano di carte, nella quale gli viene delle buone carte, ed accuſa 15 punti, con li quali egli ha vinto il giuoco per aver compito li 45 punti, non contento egli di ciò vuole proſeguire col provare ſe può fare in quella giocata tutti li 45 punti per vincerlo doppio; ſe mai il caſo portaſſe, che uno de' ſuoi Contrarj ſuperaſſe tutti li ſuoi punti, comprendendovi li 30, che aveva di prima, egli ha perduto il giuoco: perchè avendolo voluto giocare, ha perduto le ragioni del giuoco, che ave-

aveva vinto, e si è sottoposto ad una nuova legge di questo giuoco, la quale è, che in tali casi chi fa più punti, vince il giuoco.

La differenza, che corre coll' altro modo di giocarlo, ella è, che nel segnare li punti accusati, e quelli, che si fanno con le carte, si fa in questo modo: chi fa 15 punti ne segna 20, e facendone 14, se ne segnano 10, e così si usa nell'accusare. In questo modo di giocare, ancorchè aveste compiti li 45 punti, bisogna proseguire la giocata, e terminata che sia, vedere chi fa più punti, e quello vince. Se poi nell' accusare de' punti compiste, o trapassaste li 45 punti, allora avete vinto il giuoco, e siete padrone di non giocare. Ancora in questa maniera li detti 45 punti, se li fate tutti in una giocata, vi fanno vincere il giuoco doppio. Vi sono molti, che ad ogni mano di carte terminano il giuoco, facendo che chi fa più punti vince, chi ne fa meno perde, ed il terzo si salva, cioè non perde, e non vince. Quando poi uno compisse, o trapassasse li 45 punti in una giocata, al-

lo-

lora vince alli due Contrarj un giuoco per ciaſcheduno. Vi ſono varj modi di giocare il denaro in queſto giuoco, cioè più viziofamente, e men viziofamente; e perciò è neceſſario di ſpiegarſi avanti di giocare. La maniera più viziofa ella è, quando uno facendo 10 punti di più delli detti 45 punti, vince un altro giuoco, e così proſeguendo ad ogni 10 punti di più. Così per eſempio s' uno faceſſe 150 punti in una ſol giocata, vince 12 giuochi a ciaſcheduno delli due Contrarj, contando li 45 punti per due giuochi.

Del Giuoco dei Settanta.

Queſto ſi gioca in due con dieci Carte per ciaſcheduno, chi arriva prima a fare 70 punti vince. In queſto giuoco ſi ſegnano li punti, che ſi fanno con le carte, come ſi ſegnano li punti accuſati, cioè 25 punti ſi ſegnano per 30, e 24 per 20 punti. V'è una coſa particolare in queſto giuoco, ed è quella d' invitare l' ultimo al Contrario, che vuol dire dupplicare li *6* punti dell' ultimo. Se il Contrario accetta l' invito, chi fa l' ultima preſa conta 12 punti di più; ſe poi

non lo accetta, allora rinunzia alli 6 punti dell'ultimo, e ſono di quello, che ha fatto l'invito, ancorchè non faceſſe l'ultimo. Che ſe il Contrario, accettato l'invito, replica *Tres a l' ultimo*, che vuol dire aggiungo altri 6 punti, che fanno 18, ſe l' altro non accetta queſto replicato invito, perde li 12 punti; ſe poi lo accetta, quello, che fa l' ultima preſa, conta 18 punti di più. Per ogni nuovo invito, che ſi faccia al Contrario, ſono ſempre 6 punti di più, che ſi aggiungono: perchè ogni volta che uno abbia accettato l' invito, può l'altro replicare un nuovo invito, e così ſcambievolmente ſi vanno replicando gl' inviti ſino a tanto che qualche volta ſi arriva ad invitare il valore della moneta, che ſi gioca, a chi fa l'ultima preſa. Ancora queſto Giuoco ſi gioca a punto per punto, come abbiamo ſpiegato nel giuoco delli Quarantacinque, ed in queſto modo di giocare li Settanta non s' invita l' ultimo.

Del Giuoco della Mattaccia.

Queſto ſi gioca in molti, cioè in cinque, in ſei, ed ancora in più, e ſi regola il nu-

numero delle carte nel dispensarle secondo il numero delle persone, che vogliono giocare. Dal suo nome si deduce la maniera di giocarlo, essendo giocato tutto al rovescio degli altri giuochi; perchè chi fa meno punti vince. Ma in caso che uno non facesse alcun punto, cioè alcuna presa, perde, ed allora vince chi fa più punti. Per riuscire in questo, s' usa un termine, che è quello di dire *Duro*, col quale si chiama in ajuto quelli, che hanno buone carte, ed impegnati che sieno, si va replicando tal termine, acciocchè proseguiscano nell' impegno, per poter riuscire, che qualcuno non arrivi a fare alcun punto, e per questo diviene giuoco di molto spasso la Mattaccia.

Del Giuoco de' Lecchini.

Questo si gioca in due con dieci carte per ciascheduno. Vi è da notare in questo giuoco, che ad ogni carta, che si gioca, si dee ripigliare dal mazzo delle carte un' altra carta, e metterla tra quelle, che si hanno nelle mani, in luogo di quella, che si è giocata, e per questo si chiama Giuo-

co de' Lecchini. Quello, che rimane padrone della presa, egli è il primo a prendere la carta, e poi l' altro. Si dee avvertire che le dette carte, che si vanno prendendo dal mazzo, si debbono mostrar reciprocamente al Contrario ogni volta che si prende una carta. Terminato che s' abbia di pigliare le carte dal mazzo, e finite che sieno le carte, che si hanno nelle mani da giocare, allora è terminato la giocata, o pure il giuoco, facendolo terminare in una sola giocata di carte, e chi fa più punti vince, pagando però le Onoranze del 500, 600, 700 &c. perchè in una sola giocata si può fare più di 1000 punti, per li gran punti, che si possono accusare. Vi sono molti, che lo giocano come si fa in Partita, cioè a chi è il primo a fare con li punti 150 Partite, pagando gli Onori del 500, 600, 700 &c.

Quelli, che giocano a tal giuoco, accusano li punti in due modi, uno più generoso, e l' altro più economico. Nel primo si accusano li punti in questa maniera: avendo accusato una Pariglia, o

Se-

Sequenza, e venendo carta, che faccia accrefcere li punti a qualche Sequenza, o Pariglia, fi ritorna ad accufare tutti li punti delle Pariglie, o Sequenze, che fi erano accufate, e nel progreffo del giocare fi poffano riaccufare moltiffime volte. Nell' altro modo non fi torna ad accufare, fe non quella Pariglia, o Sequenza, dove la detta carta aveffe fatto accrefcere li punti. Però quando fi aveffe nelle mani tre Sequenze, e fi accrefceffero li punti ad una Sequenza, in queſto cafo fi ritornano ad accufare tutte tre le Sequenze, lafciando però di contare li punti delle Pariglie femplici, quando la carta, che accrefce li punti, non aveffe compito, o aumentato il Criccone. Si dee avvertire, che quando fi arriva ad aver 10 Trionfi, fi fegna 100 punti, e tutte le volte che fi hanno, fi accufa nuovamente 100 punti.

Del Giuoco de' Calini.

Egli fi gioca in tre, o in due, con tre carte per ciafcheduno. Quello, a cui tocca a fare le carte, ne difpenfa tre a ciafcheduno delli Contrarj, e ne piglia

altre tre per ſe, e poi mette ſu la Tavola ſei carte ſcoperte. Il primo, che dee giocare, s' egli ha carte ſuperiori da poter prendere qualunque carta, che ſia in Tavola, la prende, e così pure gli altri due debbono fare, giocando in tre. Quando poi aveſſe carte inferiori a quelle, che ſono eſpoſte in Tavola, e che non poteſſe pigliare niſſuna carta, allora egli è in obbligo di calare una delle ſue carte, quella, che a lui più piace, e metterla tra quelle, che ſono in Tavola, a comodo de' ſuoi Contrarj; e per queſto ſi denomina il giuoco de' Calini; e così debbono fare gli altri due Contrarj nel medeſimo caſo. Quando poi ogn' uno ha giocato le tre carte, torna di nuovo quello, che ha fatto le carte, a diſpenſarne altre tre, e giocate che ſieno, va facendo così ſino che ſono terminate le carte del mazzo. Terminato poi che ſi è di giocare, ſi contano li punti, e chi ha fatto più punti vince. Quello, che fa l' ultima preſa, tutte le carte, che ſi ritrovano nella Tavola, ſi fa ſue.

Del

Del Giuoco delli Toppa.

Questo si gioca in due con cinque carte, e chi fa più punti vince, e nel giocare, quando si piglia al Contrario un *Moro*, o un *Rè*, o il *Mondo*, o il *Bagattino*, si dee dire Toppa: perchè ogni volta, che si piglia una di queste carte, si vince un gioco, con l' obbligo di dover usare questo termine, ed in caso che si scordasse, non si vince alcun giuoco; e per questo il giuoco porta tal nome. Vi sono ancora persone, che lo giocano in questa maniera, che quando uno si dimentica di dire Toppa, il Contrario dice Toppa a Voi, per non aver detto Toppa, e vince egli un giuoco, dovechè avea perduto. Quando si dia un Marcio, e che il Contrario avesse il *Matto*, nell' atto che vi dà il detto *Matto*, dovete dire Toppa, perchè lo perde, e perciò vincete un giuoco di più.

Del Giuoco della Partitaccia.

Questo si gioca in quattro, due contra due, come si fa nella vera Partita, con questo divario, che non si considerano gli Onori, e ad ogni giocata di carte è termi-

nato il giuoco, facendo a chi fa più punti. Siccome in questa maniera di giocare non v' è il giuoco doppio, e per conseguenza potrebbe succedere, che quando una delle parti avesse cattive carte, le butterebbe via con dar vinto il giuoco; perchè questo non succeda, fanno che quando una delle parti arriva a fare 500 punti, vince il giuoco doppio; non considerando però se fosse un 600, o 700, o ancora un marcio, se non per giuoco doppio. Benchè questo giuoco sia praticato e in Città, e molto più in Campagna al modo descritto; contuttociò si può giocare con gli Onori del 600, 700, 800 &c. come si fa nella vera Partita, quando si voglia. Si dividono nuovamente li quattro Giocatori, quando abbiano fatto quattro giocate.

Del Giuoco della Partita in sei.

Questo si giuoca in tre contra tre, e si gioca conforme si fa la vera Partita. Si dividono li Giocatori, e divisi che sono, si mettono d' intorno ad una Tavola, distribuendosi in circolo, e sedendo ogni Giocatore in mezzo a due de' suoi Contra-

tra-

trarj. Si gioca con dieci carte per ciascheduno, e chi arriva prima a fare 150 Partite, vince il giuoco. Chi dà le carte, ne ha 12, e ne dee scartar due. La differenza, che corre fra questo giuoco, e la vera Partita, ella è, che quando uno ha due *Mori*, va in piatto con un' Oca, e così avendo due *Re*, o due *Tarocchi*, senza però segnar punti: così due *Re*, due *Regine*, e due *Cavalli &c.* fanno Criccone, e si ha due Oche d' Onore. Quando poi si avessero tre *Mori*, si ha 2 Oche d' Onore, e avendoli tutti quattro, 3 Oche d' Onore, e così è de' *Re*, e de' *Tarocchi*. Accusando due Sequenze, si ha d' Onore un' Oca, e accusandone tre, 2 Oche d' Onore, e così proseguendo, con questo divario, che le Sequenze debbono accusar punti, per aver detti Onori. Chi ha 6 Cartaccie, o 6 Trionfi, guadagna un' Oca. Chi ne ha 7, due Oche, chi 8, quattro Oche, e così discorrendo. Questi Onori si hanno in questo modo, perchè si gioca con dieci carte per ciascheduno. V' è da notare, che quando uno chiama a sminchiare, o pu-

pure a qualunque altro giuoco il ſuo Compagno, l'altro Compagno, cioè il terzo, non può far altro giuoco, ſe non il medeſimo, che dall'altro è ſtato fatto; ma nell' atto poi ch' egli giocherà la ſua carta, può fare quel giuoco, che più gli torna. Queſto è il modo del giocare in ſei la Partita, ed è di molto ſpaſſo, per eſſere più breve la giocata, e di non tanta applicazione. Si danno ſpeſſo de' giuochi, e ancora de' giuochi Marcj.

Queſti ſono li giochi, che univerſalmente vengono praticati. E benchè io ve gli abbia deſcritti così in ſuccinto, dovete però reſtarne iſtruiti in maniera da poterli giocare, e da potervi divertire.

IL FINE.



TA-

TAVOLA
DE' CAPITOLI

Che si contengono in questo Libro.

CAPITOLO I.

CAPITOLO II.

CAPITOLO III.

CAPITOLO IV.

CA-

CA-

CAPITOLO X.

CAPITOLO XI.

CAPITOLO XII, ED ULTIMO.



Vidit D. Salvator Corticellius Clericus Regularium Sancti Pauli, & in Ecclesia Metropolitana Bononiæ Pœnitentiarius, pro Eminentissimo, & Reverendissimo Domino D. Vincentio Cardinali Malvezzi Tituli Sanctorum Marcellini, & Petri, Archiepiscopo Bononiæ, & Sacri Romani Imperii Principe.

Die 15. Maii 1754.

Imprimatur

Fr. Petrus Paulus Salvatori Vicarius Generalis Sancti Officii Bononiæ.

